本期焦点：精彩瞬间，永存记忆——5款数码相册软件横向评测

售价6元





22

2008年 半月刊 总第279期 22



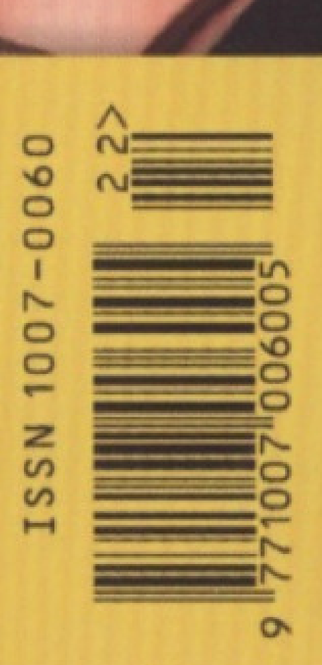


P8
英特尔酷睿i7
处理器评测

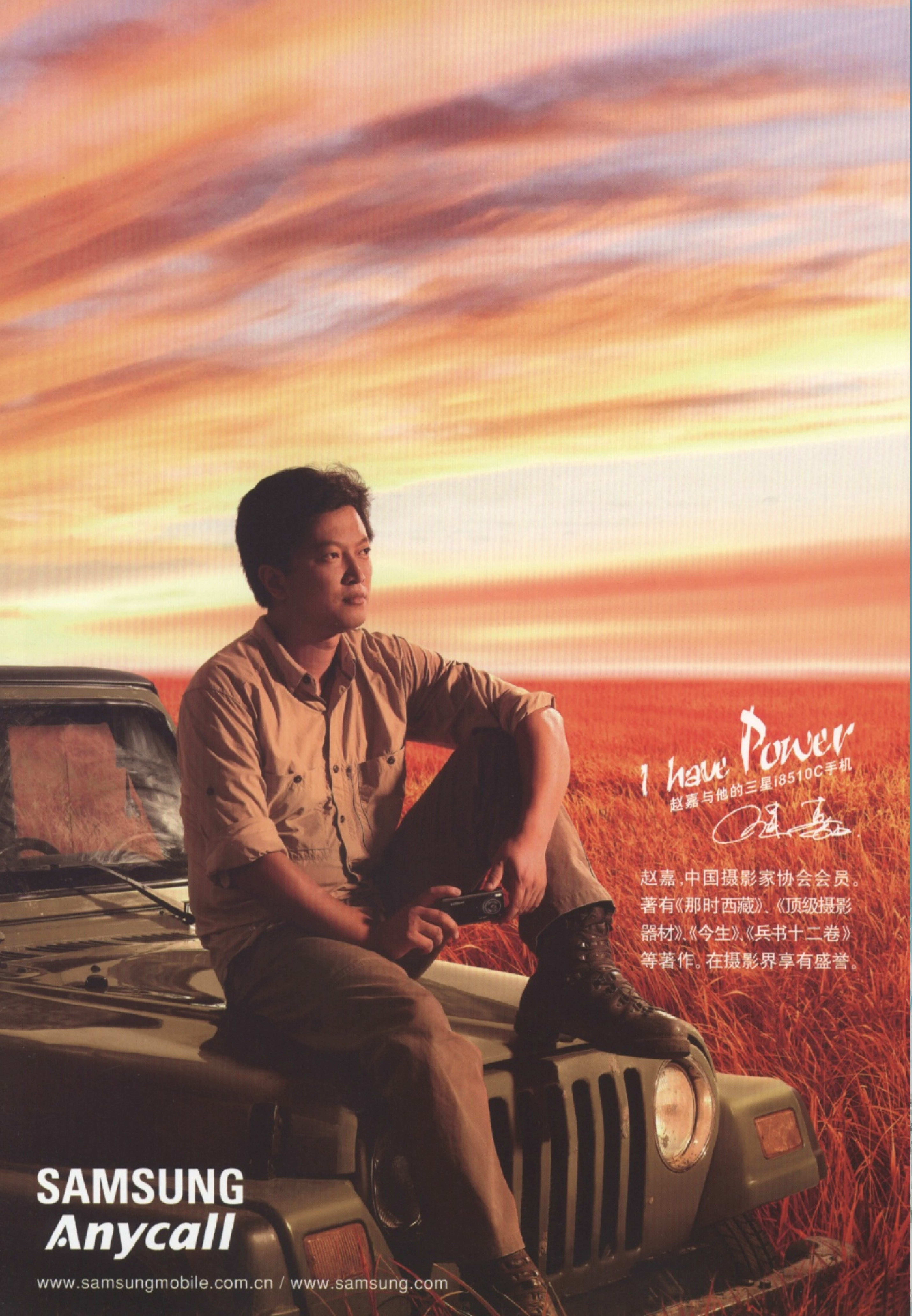

P105
"逍遥哥哥，你来啦！"
《仙剑Online》封测印象



P113
《潜行者——晴空》
特殊作战攻略



ISSN 1007-0060



I have Power
赵嘉与他的三星I8510C手机
赵嘉，中国摄影家协会会员。
著有《那时西藏》、《顶级摄影器材》、《今生》、《兵书十二卷》等著作。在摄影界享有盛誉。
SAMSUNG
Anycall
www.samsungmobile.com.cn / www.samsung.com

眼光亦是胸怀

心高 志逸 寄情山水间

豪气已纳百川

三星Anycall i8510C

800万的目光



800万像素



GPS卫星导航



内置3D游戏

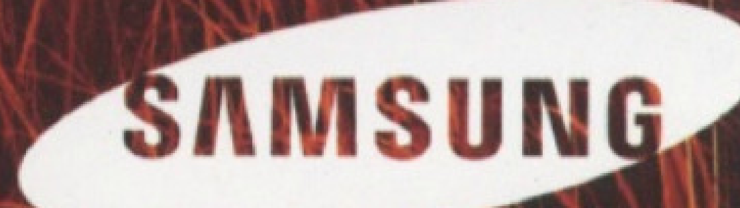


海量机身内存



三星 i8510C

S60 移动智能终端





超級宇宙戰艦大戰 Shooting
SUPER STARSHIP WARS
超级宇宙战舰大战
SUPER STARSHIP WARS
免费 大型多人在线 舰队战略游戏
webgame.popsoft.com.cn
每天只需很短时间，无需练级
宇宙战舰组装系统，巨炮、导弹任意搭载
殖民星球，建造帝国，统一宇宙！！









金融风暴席卷而来！唯动漫游市场逆市而上！

进入动漫游行业，你准备好了吗？

汇众益智—中国数字娱乐职业教育领军品牌

四年来，

我们培养的数万名学员已成功就业，

全国70%的动漫游企业都有我们的学员，

他们已经成为企业的研发骨干。

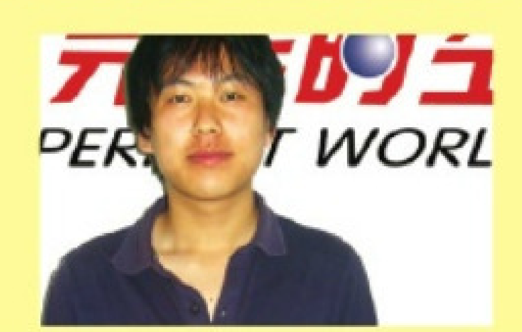
汇众益智，

正在成为众多企业的人才培养订制机构。

我们的目标，用一流的课程，一流的师资，一流的环境，培育出一流的人才！



姓名：孙小岩
学历：本科
毕业校区：游戏学院北京劲松校区
就业企业：龙迹天地科技有限公司
职位：手机游戏程序员



姓名：李阳明
学历：大专
毕业校区：游戏学院沈阳校区
就业企业：完美时空
职位：场景美工

动漫学院校区

- ★ 北京中关村校区 010-51651118
- ★ 北京公主坟校区 010-63966412
- ★ 北京CBD校区 010-84492713
- ★ 北京北三环校区 010-51288993
- ★ 北京基地 010-59798211
- ★ 石家庄校区 0311-85332505
- ★ 天津校区 022-27333271
- ★ 青岛校区 0532－80931700
- ★ 沈阳校区 024-22766600
- ★ 长沙校区 0731-4772330
- ★ 郑州校区 0371-63979871
- ★ 济南校区 0531-81921219
- ★ 西安校区 029-85239553
- ★ 成都校区 028-86917768
- ★ 重庆校区 023-63600022
- ★ 南京校区 025-85420528
- ★ 无锡校区 0510-81026156
- ★ 杭州校区 0571-87247759
- ★ 武汉校区 027-87685520
- ★ 上海校区 021-36080666
- ★ 广州校区 020-81306761
- ★ 深圳校区 0755-33087755

游戏学院校区

- ★ 北京中关村校区 010-51651119
- ★ 北京公主坟校区 010-63966411
- ★ 北京北三环校区 010-51288995
- ★ 北京CBD校区 010-84493187
- ★ 北京基地 010-59798211
- ★ 石家庄校区：0311-85332505
- ★ 沈阳校区 024-22532885
- ★ 济南校区 0531-82399012
- ★ 天津校区 022-27333271
- ★ 青岛校区 0532-80778160
- ★ 郑州校区 0371-63979871
- ★ 长沙校区 0731-4457601
- ★ 西安交大校区 029-82666683
- ★ 西安小寨校区 029-85381691
- ★ 大连高新园区校区 0411-85875111
- ★ 大连西岗校区 0411-66663300
- ★ 成都校区 028-85586115
- ★ 重庆江北校区 023-63630011
- ★ 重庆高新校区 023-68577088
- ★ 昆明校区 0871-5311715
- ★ 武汉校区 027-87685520
- ★ 厦门校区 0592-5163281
- ★ 杭州校区 0571-88270079
- ★ 无锡校区 0510-82300248
- ★ 南京校区 025-85420528
- ★ 广州校区 020-87566175
- ★ 深圳校区 0755-83346024
- ★ 上海浦东校区 021-51309188
- ★ 上海虹口校区 021-65606006
- ★ 上海徐汇校区 021-64751010

更多详细信息请点击：
www.gamfe.com

姓名：

电话：

QQ(MSN)：

凭此剪角广告，即可到
汇众益智校区领取一份精美礼品！

CONTENTS 目录

22
2008
本期推荐

实用软件

精彩瞬间，永存记忆

——5款数码相册软件横向评测

将拍摄的精彩照片保存下来做成电子相册，刻成光盘保存或与好友分享，是非常有意义的事情。

硬件评析

玩的就是折腾

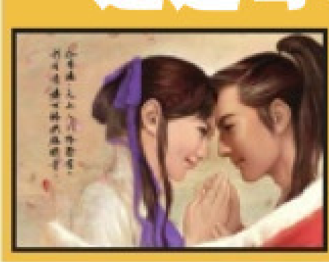


——回顾硬件那些事儿

屈指算来，个人电脑已进入中国二十余年，聊以此文，说说硬件的那些事儿……

在线争锋

“逍遥哥哥，你来啦！”



谁能忘记当年《仙剑奇侠传》长期雄踞游戏排行榜的盛况？如今备受瞩目的《仙剑Online》终于封测，这款游戏究竟是什么样子？

在线争锋

潜行者



——晴空

它有出色的光影表现，开放式的地图，庞杂的任务系统，纠葛的派系战争，犹如一幅描绘世界末日的恢弘画卷。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
　　　　 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
　　　　 李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
　　　　 中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年11月16日
零 售 价 人 民 币 6.00元
　　　　 港　　币 20.00元
　　　　 美　　元 4.95元
　　　　 新加坡元 9.00元

第二次来到东京，觉得日本，男人，女人

东京是个异常繁华和时尚的城市，我可以肯定一点，即便在国内自认为是时尚先锋的年轻人，走到新宿的街头，也会立刻淹没在红男绿女的人群中，成为平凡的一员。在时尚这方面，东京的女人尤其典型，其衣着和化妆水平都已堪称到“化腐朽为神奇”的地步，充分验证了“没有丑女人，只有懒女人”这句名言，只要肯打扮，都会变得养眼。日本的年轻女人有这么一个特点，即便没有高的收入，住不上宽敞的住宅，甚至吃不上精细的食物，这都无所谓，但一定要有一身昂贵的名牌。欧洲人把他们最高档的名牌都拿到日本来卖，发现无论定下怎样高的价格，都不怕没有市场。而日本女人结婚后通常是不会出去工作的，她们认为幸福就是在家做好饭菜等着老公回来，偶尔再带着孩子去逛逛东京迪斯尼。

这样一来，我觉得做一个日本男人真是可怕的事。日本男人下班后都不能回家太早，如果准点下班回家陪老婆，老婆会认为你这人没上进心，不加班也就罢了，甚至都不知道晚上跟领导出去喝酒玩乐应酬，将来一准是前途无亮。于是日本男人下班后通常会喝三次酒，第一次在酒吧，第二次转战夜总会，第三次则是醉醺醺地回到家后，老婆温情脉脉地替你脱鞋换睡衣，再温上一杯清酒，以嘉奖一天的劳累。如果日本男人不知道逢迎上司，下班后没有娱乐项目，那可就惨了——据说常看到有日本男人下班后就徘徊在街头，走累了就找地随便一坐，就是不敢太早回家。

日本男人的压力实在是太大了点，所以相应的减压项目也特别丰富，难怪游戏业和合法的色情行业都那么发达。同时，“温良恭俭让”的礼仪之风已深入日本人的骨髓里，不管你觉得这是不是假客气，走到哪大家都是和和气气，谦逊礼让，也着实能缓解紧张的情绪和压力。“你有压力，我有压力”，尽管大家的压力都很大，但是香港巴士阿叔那样的事件，应该很难出现在日本人身上。

本刊赴日报道TGS记者 8神经
完成于充满压力的周三出刊日

下期预告

实用软件：网络资源收集攻略
网络时代：第六届中国国际网络文化博览会报道
在线争锋：暴雪与EA，升级的口水战
攻城略地：战火兄弟连——地狱公路

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOP TEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河北 钟 亮	湖北 张 昊	吉林 戴振国	上海 朱 诚
北京 黄大伟	贵州 赵质朴	甘肃 刘锦辉	湖南 李 钢
山东 任丹丽	天津 孟杨子	江西 贺 立	福建 黄海山
河南 何兆吉	辽宁 汪兴东	四川 金 鑫	陕西 邹兴仁
山东 李 卓	广西 彭 勇	天津 张佳伟	山西 张 萌

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

大众软件

2009年 再攀高峰！

全面升级

★ 2009年《大众软件》将从半月刊改版为旬刊，内容更丰富，报道更全面！

★《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下3期，1、8、16日出版，讯息更及时！

订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。

中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：到当地邮局汇款。

收款人：大众软件

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室

邮编：100142

汇款金额：XXX

汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话。



接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米，

亮甲店130号恩济大厦506室。

联系人：陈小姐

联系电话：010—88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由刊社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

平台革命
——英特尔酷睿i7处理器与华硕P6T Deluxe主板评测

■晶合实验室 壹分

在2007年英特尔第一次透露下一代Nehalem架构处理器时，还没有多少人认为我们能在一年之内看到它的实物，毕竟新产品的跳票已经司空见惯，而英特尔正面临完成第一个“Tick-Tock”策略周期的考验。今天，英特尔已顺利将处理器制造工艺过渡到45nm，“Tick”阶段宣告完成，并如约在“Tock”的初始发布了第一款Nehalem架构处理器——酷睿i7（Core i7）。与此同步的是华硕率先发布了第一款用于酷睿i7处理器的X58芯片组主板，华硕P6T Deluxe，宣告新一轮平台革命正式开始。近日，本刊评测室收到华硕送来的X58主板（P6T Deluxe），经过多方努力，我们辗转获得一颗尚处在工程样品阶段酷睿i7处理器，性能评测得以顺利进行。

什么是“Tick-Tock”？

“Tick-Tock”策略并不是一个全新的东西，它实际上是对摩尔定律的细化，其周期大约为2年，与摩尔定律的周期（约18～24个月）相符。在Tick阶段厂家将导入最新的制造工艺，Tock阶段则导入全新的产品设计。也就是说，产品的更新换代实际上分为两步，第一步是制造工艺换代，这个阶段的新产品将沿用老的设计，但采用新的工艺；第二步则是在新工艺成熟之后，彻底淘汰老设计，生产出换代的新产品。



英特尔的“爱妻号”
——酷睿i7处理器

厂商：英特尔（Intel）
售价：待定
咨询电话：800-820-1100
附件：样品不详
推荐：资金充裕的高端用户

上市状态：即将上市
炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：未知

根据英特尔的资料，现阶段的Nehalem架构处理器将拥有三个不同的核心代号，分别是四核心的Bloomfield和Lynnfield，以及双核心的Havendale。Nehalem架构首次将内存控制器集成在处理器核心中，而定于2009年上市的Havendale核心处理器还将整合北桥芯片和显示芯片，这将有利于个人电脑的低功耗和小型化设计。



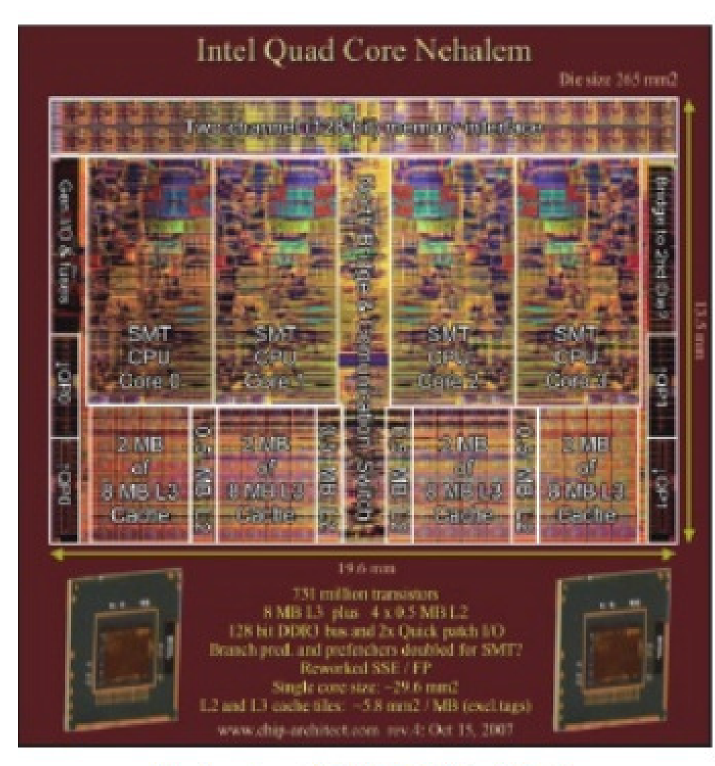


酷睿i7处理器的Logo

"温柔的"命名方式

在命名方式上，三种核心的处理器都将使用"Core"品牌，但会放弃过去的"Core 2 Duo、Core 2 Quad、Core 2 Extreme"等名称，并不会惯性地使用"Core 3"这样的名称。因此当"Core i7"的名号公布时，许多人感到茫然，Nehalem架构处理器并不是英特尔的第7代产品。有人则打趣说英特尔是为了顺应当前女权运动的潮流，将自己的产品命名为"爱妻号"——显然，对于满口英语的美国人来说"i7"和"爱妻"没有任何联系。至于命名方式的具体含义，也许等到i7系列处理器全面上市时才能明了。除了命名方式，i7还打破了新处理器架构总是先亮相于服务器或移动平台的"惯例"，首批发布的i7处理器全部基于桌面平台。

Nehalem架构简析



Nehalem架构芯片示意图

根据现有资料，首批i7处理器全部采用45nm工艺制造，并使用全新的1366针脚接口和QPI点对点传输技术，显然i7与现有主板系统并不兼容。i7全系列处理器将分为拥有2～8颗核心的不同型号，每颗核心独享256kB二级缓存，并拥有8MB共享三级缓存，在缓存分配方案上与AMD处理器相似。从这一点来看，也许今后区分处理器档次的不再是缓存容量，而是核心数量。本文测试的i7 940处理器，内部集成7.31亿个晶体管，主频2.93GHz，拥有4×256KB二级缓存和8MB三级缓存。另外英特尔透露采用32nm制造工艺的i7处理器将在2009年面世，核心代号为Westmere。

所有i7系列处理器都将集成3通道DDR3内存控制器，支持超线程技术和最新的SSE 4.2指令集，并提供"Turbo mode"（自动超频）功能。英特尔表示，i7处理器的预判单元性能得以提升，并增加了第二组分支预测缓存和512路的TLB，虚拟机性能相对65nm酷睿2处理器在双程虚拟潜伏上有60%的提升，而相对45nm酷睿2则提升了20%。

除此之外，首批面世的i7处理器还拥有许多来自移动平台的技术，包括深层休眠技术（C6级休眠，更加省电），加强型英特尔动态加速技术和快速Radix-16分频器和Super Shuffle engine（可增强浮点运算性能）。

3通道内存技术哗众取宠?




处理器面积较酷睿2略大一些

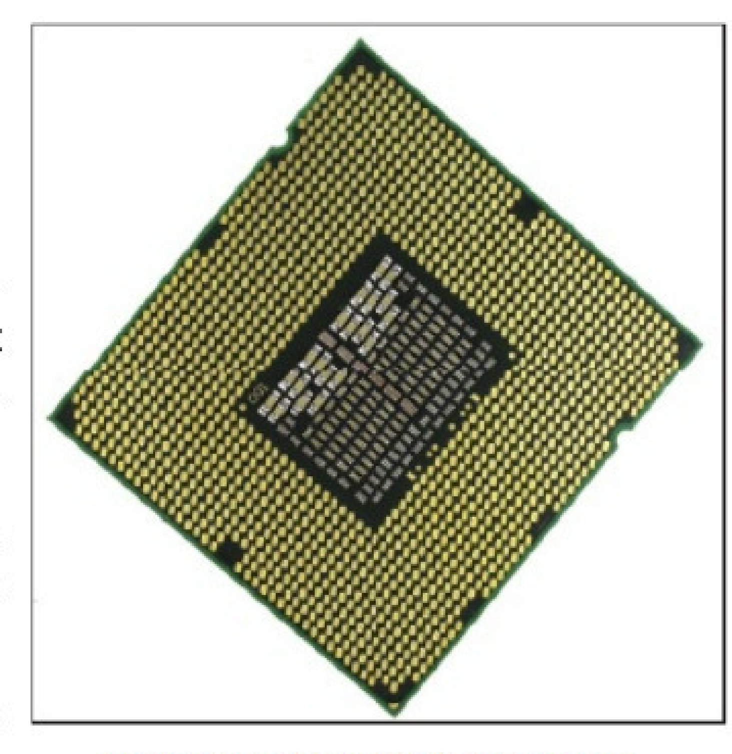
i7的内存控制技术有两大亮点，分别是处理器集成内存控制器和3通道内存控制技术。处理器集成内存控制器的做法并非英特尔首创，其竞争对手AMD已在自己的产品中采用这项技术很久了。该技术有助于提高处理器与内存之间交换数据的效率，但也带来了内存配置和升级方面的局限性。3通道内存控制技术可以看作目前主流的双通道技术的升级版，顾名思义，就是能实现三条/组内存并行存取数据。和双通道技术一样，这项技术理论上能够提升内存三倍的性能，达到双通道技术的1.5倍。3通道模式下系统将拥有192b（64b×3）内存位宽，在使用目前较常见的DDR3 1066内存组建3通道系统时，用户可获得25.58GB/s的内存带宽。

根据实际应用情况来看，双通道技术远未达到1+1=2的效果，因此3通道技术的实际效果还有待检验。不过可以预见的是，3通道技术将改变我们的内存配置方案，从现有的2GB/4GB转为3GB（1GB×3）/6GB（2GB×3）。从这一点来讲，目前32位的Vista系统所能支持的最大内存容量就是3GB，不管3通道能带来多少性能提升，至少该技术可以让用户在内存方面的投资更加合理。

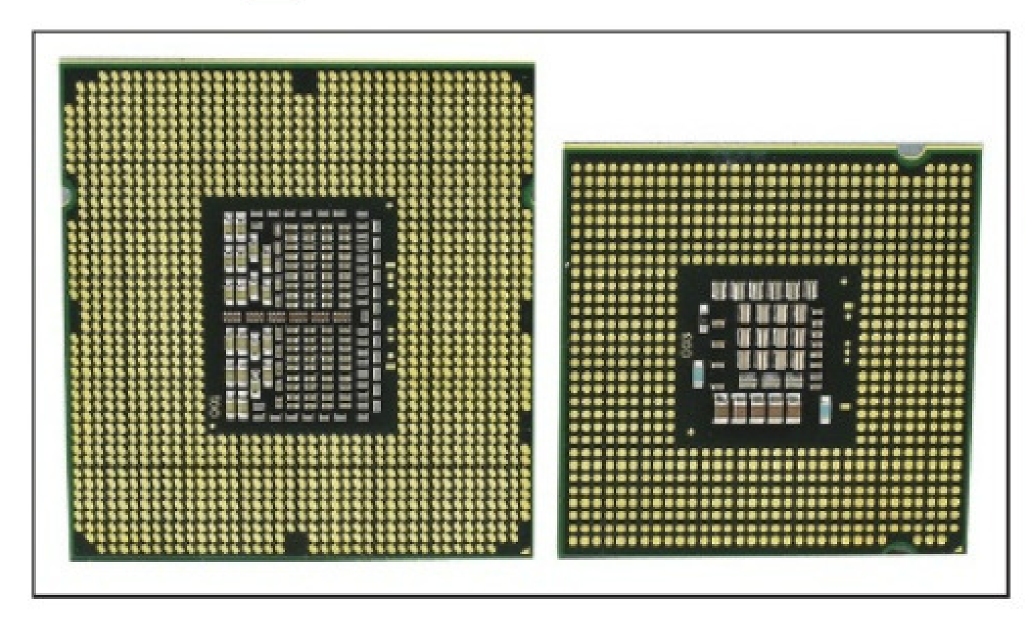
另外值得用户注意的是，目前支持3通道技术的只有英特尔X58系列芯片组，但部分X58主板只提供4条内存插槽，如果用户将4条内存插槽全部插满，内存控制器会将第4条内存置于原始的单通道状态，并遵循"木桶效应"原理，将所有内存置于单通道状态。对用户而言就是内存容量虽然提升了，但实际性能却下降了。就这一点来看，目前i7的内存控制器并不如想像中那么完美，而英特尔在主板设计方面的思路也不够缜密。

QPI点对点传输技术

以往英特尔的处理器一直使用"前端总线"与内存和其他I/O设备交换数据，即常说的FSB（Fornt Side Bus）。由于内存控制器整合在处理器中，因此i7采用了新的总线结构，除了用于连接I/O设备的线路，一条被称为QPI（Quick Path Interconnect）的传输路径出现了。QPI是一种点对点传输技术，与AMD的HyperTransport类似，用于直接



i7处理器采用新的1366针脚设计



i7与酷睿2的针脚对比

连接处理器与内存，拥有两个独立的通道，允许处理器同时进行数据接收和传输工作，其效率高于过去只有一个通道的FSB技术。这项技术除了有助于性能提升之外，还使主板芯片组得以简化，由于内存控制器转移到处理器内部，主板芯片组中只需要保留传统的南桥芯片即可，今后我们将看到单芯片主板成为主流。

与目前最快的FSB（1600MHz）相比，QPI的频率高达3.2GHz，由于采用FSB的处理器外频最高仅为400MHz，因此QPI的理论速度是FSB的8倍，内部的两条通道各自拥有12.8GB/s的带宽，实际性能远远超过现有的FSB，也高于AMD的HyperTransport（目前最高的四核心羿龙处理器内存带宽为7.2GB/s）。

绿色节能更进一步

在提升性能的同时，极力降低处理器功耗是英特尔近年来着力研究的方向，i7处理器在这方面又获得新的突破。虽然单个晶体管在关闭状态时产生的“漏电”极其微弱，但处理器中上亿个晶体管“漏电”的总量却相当可观，“漏电”现象不仅浪费能源，还会产生一定热量。通过在处理器内部预置的电源控制单元，i7处理器能明显减少晶体管中的“漏电”现象。

这个电源控制单元可独立控制每课核心的电压和频率，也能为内存控制器、I/0单元和缓存独立控制电压。另外控制单元还可彻底关闭任意一个核心，或让其处于C6等级的深度休眠之中，在实际应用中，这项技术将明显降低处理器的功耗。另外，电源控制单元还为i7处理器带来新的Turbo Mode（自动超频）功能，通过对处理器温度和功耗的实时监测，Turbo Mode功能可将处理器频率自动提升至当前散热系统所能承受的最大TDP（热设计功耗）值，从而使用户轻松获得最佳性能。当然，要发挥这个功能的最佳效果，用户需要购买高性能的散热器，并在BIOS设置中输入散热器的TDP数值。不过，英特尔表示，这项功能暂时只会出现在“至尊版”（Extreme Edition）的i7处理器上。

X58领跑者

X58领跑者
——华硕P6T Deluxe主板

厂商：华硕（ASUS）
售价：待定
咨询电话：800-820-6655
附件：数据线、OC Palm、驱动光盘等
推荐：追求性能的高端用户
上市状态：即将上市
炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：未知

虽然几家著名的主板厂商都宣布推出基于X58芯片组的主板，但华硕P6T Deluxe是目前唯一能够拿到可评测样品的产品，这也反应出华硕与英特尔之间紧密的合作关系。送测样品为标准ATX板型，尺寸为30.5cm×24.4cm，带有完整的外包装、驱动程序、英文版说明手册和附件，基本可视作正式产品。

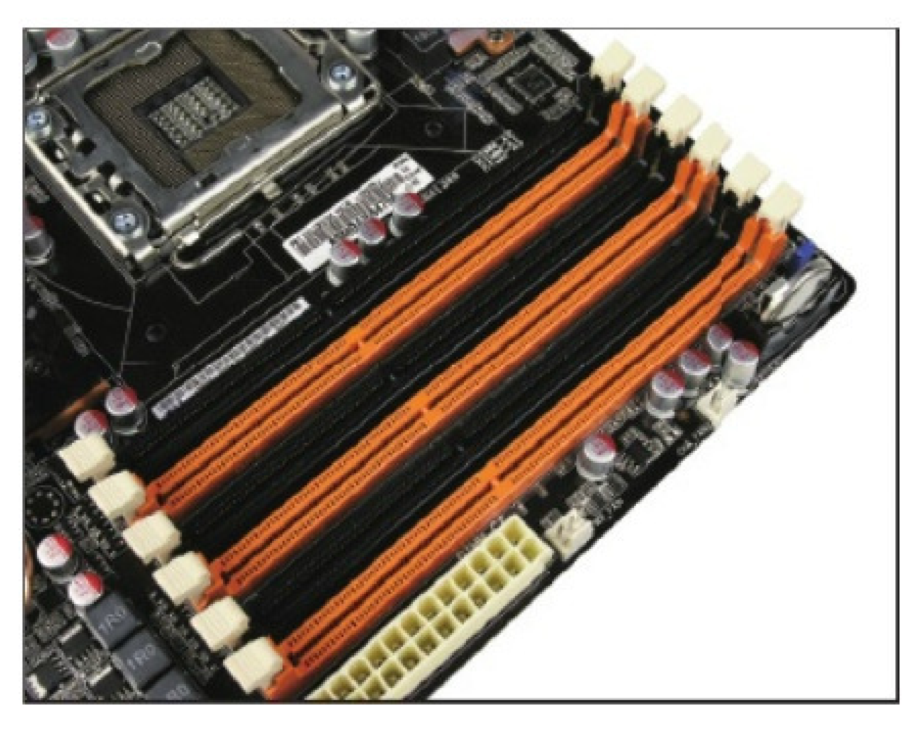
这款产品的外包装上除“P6T Deluxe”的标识外，还有“OC Palm Edition”的标注，可以理解为“手持式超频设备”。OC Palm是华硕研制的一款主板配套设备，曾用于华硕M2N32-SLI Deluxe VISTA Edition主板，其造型类似一台个人多媒体播放器，玩家可通过它利用TurboV技术超频调压、即时监控硬件状态，这个小东西甚至还具备Yahoo! Widgets功能。

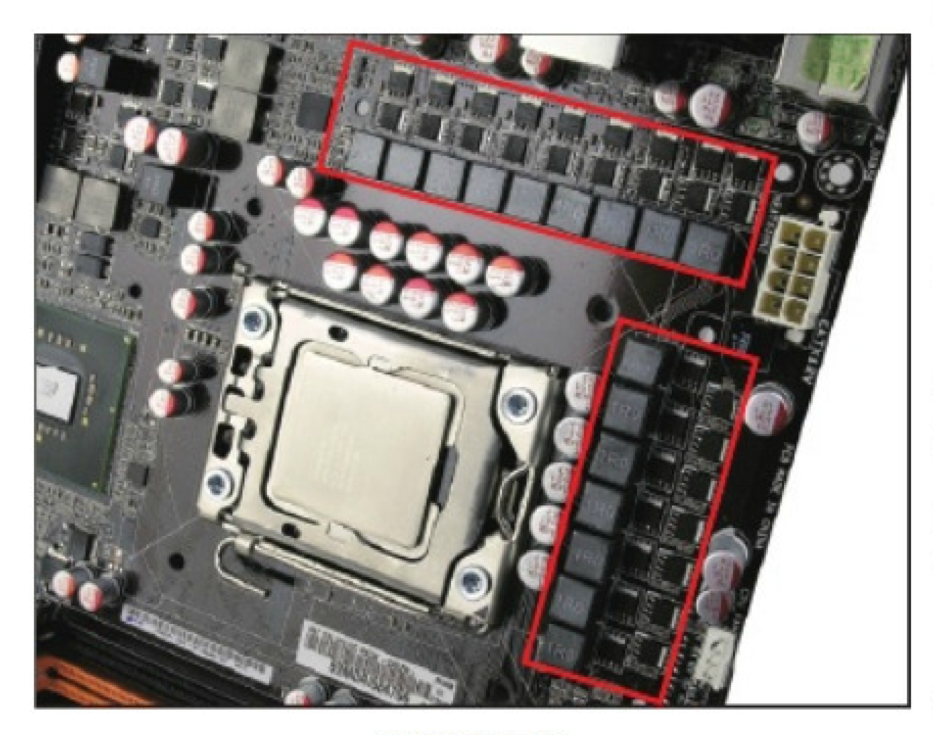


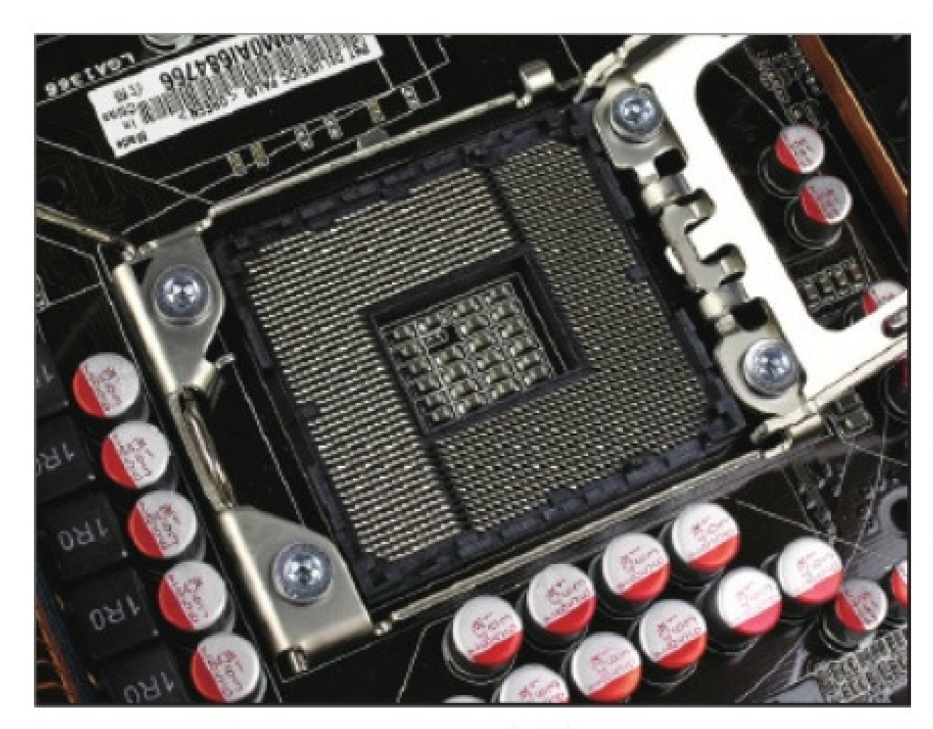
OC Palm

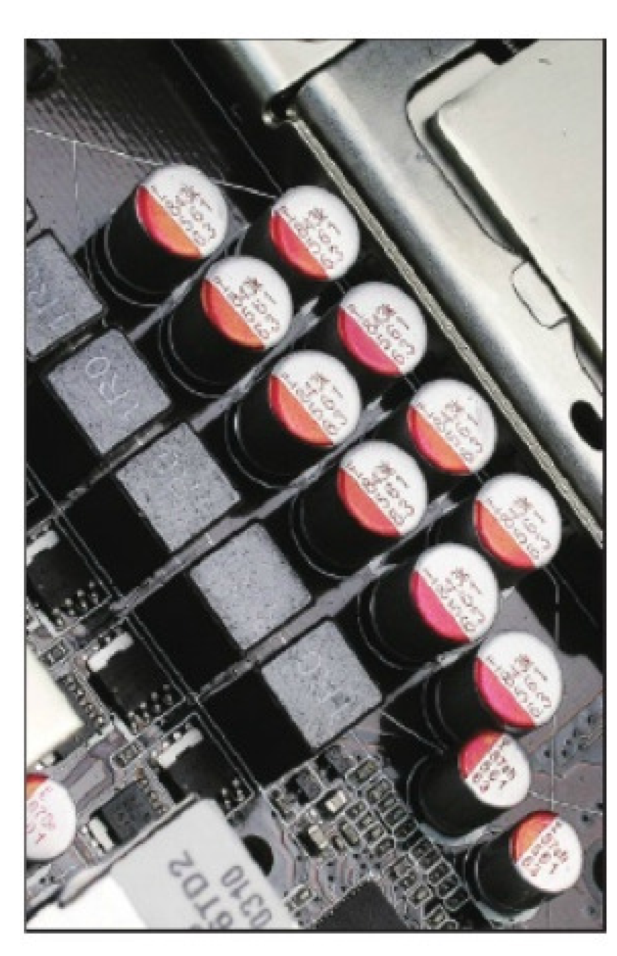
X58芯片组的全称是“X58 Express”，开发代号为“Tylersburg”，采用65nm工艺制造，仍然与ICH10南桥搭配。X58的处理器插座采用1366针脚的Socket B，由于内存控制器转移到处理器内部，因此X58芯片组的结构得到简化，与处理器之间的联系也由FSB改为QPI点对点传输。由于提供了3通道内存支持，因此这款主板上的内存插槽增加到了6个，以橘红色和黑色区分，支持DDR3 1066/1333/1600（超频），最大可支持12GB内存。另外，X58芯片组对内存安装顺序有一定要求，当用户同时使用3条内存时，必须将3条内存安装在橘红色插槽才能开机。

需要注意的是，有资料指出i7处理器内部的内存控制器和处理器


6条内存插槽


16供电系统


SocketB插座

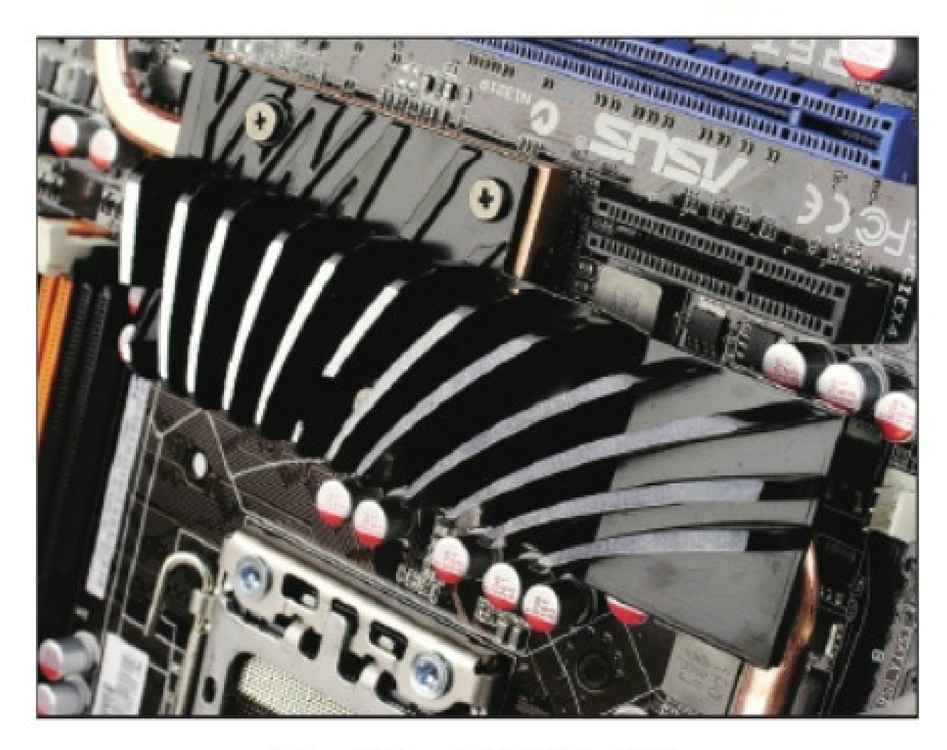

富士通RE系列固态电容

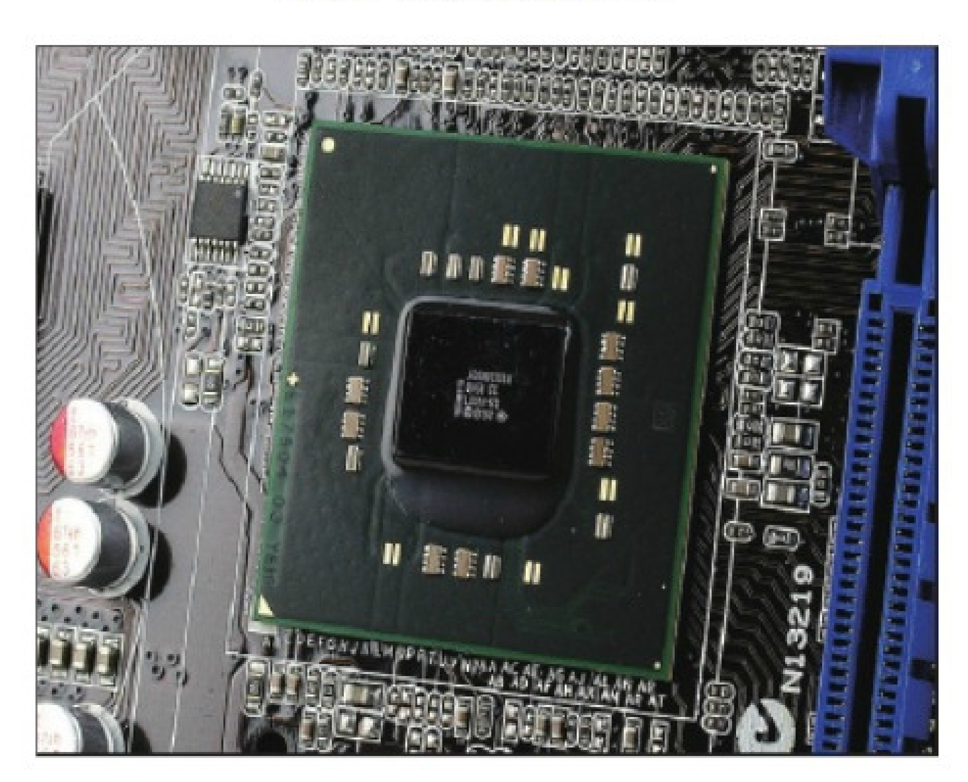
核心电压同步，如果玩家在超频时提升内存电压，就会造成处理器电压同步提高，出于保护处理器的目的，英特尔将X58主板的内存电压限制在1.65V以内。这个在正常使用中没有任何问题，但对于极限超频的玩家来说比较麻烦，因为内存电压调整是极限超频中必要的手段。华硕在P6T Deluxe中采用折衷的处理方式，没有对内存电压进行硬性限制，但当玩家在BIOS中将内存电压设置为1.65V以上时，会自动显示红色的警告，提示玩家可能造成不良后果。

由于i7处理器内置内存控制器，因此X58对供电电路设计提出了新的要求，处理器（分为核心、内存控制器和QPI）、北桥和内存部分的供电电路必须相互独立。为了保证日常使用和超频时的稳定性，P6T Deluxe上首次采用豪华的16+2相供电系统，其中处理器采用独立的16相供电电路，附加的2相供电电路则用于内存控制器和QPI控制单元。加上北桥部分的2相供电电路和内存部分的3相供电电路，全板电路达到23相供电。这款产品在供电部分大量采用日本富士通最顶级的RE系列固态电容，标称使用寿命长达5000小时，另外还配备了1.0微亨密闭防磁电感和超低阻MosFET，用料和设计堪称史无前例，不过这也必然导致成本上升。

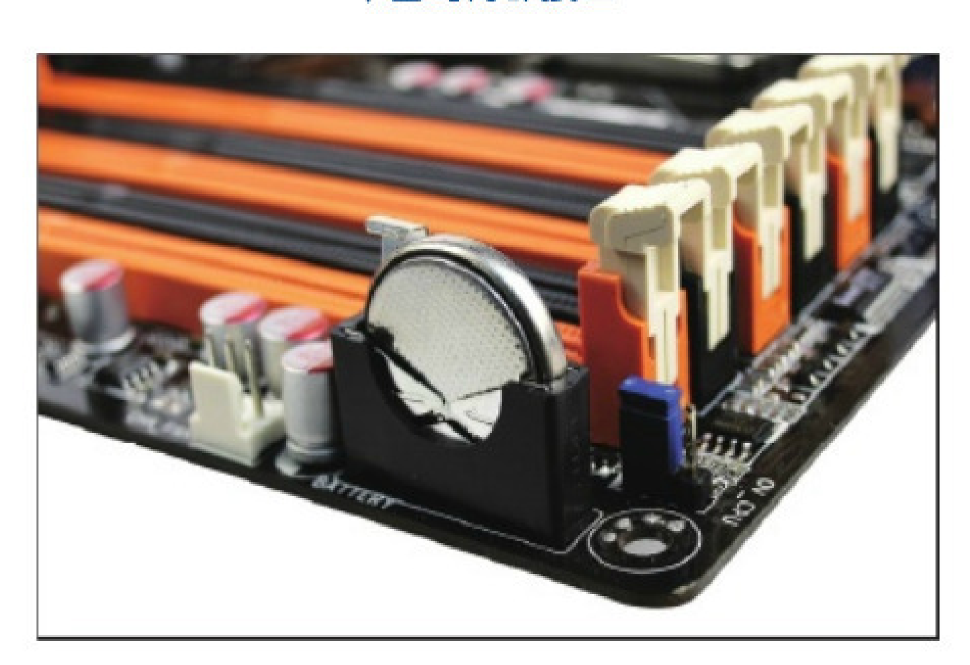
P6T Deluxe提供了3条PCI-E 2.0 ×16和1条PCI-E 2.0 ×4插槽，可以支持4显卡CrossFire X系统。由于主板上采用了一颗NVIDIA nForce 200芯片，因此P6T Deluxe成为业内首款能够同时支持交叉火力和SLI两种多显卡系统的主板，苦恼玩家多时的SLI主板选择问题终于有了新的解决方案。另外这款产品的3条PCI-E 2.0 ×16插槽可工作在×16/×16/×1或×16/×8/×8两种模式下，为玩家组建多显卡系统提供了最大的灵活性。

为了保证散热性能，这款产品的北桥散热片采用了Wind-Flow风流鳍片设计，不仅可以减少风阻、降低噪声，还能在提升散热效率的同时美化外观——散热鳍片表面涂以哑光黑漆，鳍片顶端则采用带有条纹的钻石切削工艺处理，非常漂亮。另外供电电路部分和南北桥的散热器都采用纯铜材料，并以热管连接，测试中散热效果不错。


Wind-Flow风流鳍片设计


X58芯片


丰富的背部接口


电池位置

接口方面P6T Deluxe提供6个SATA、1个IDE接口，并且支持RAID 0/1/5/10。其他扩展接口包括1个兼容鼠标和键盘的PS/2接口，14个USB 2.0（8个位于背板）、1个e-SATA和2个IEEE 1394接口（1个位于背板），还提供了两个千兆网卡接口、8声道音频输出、光纤和同轴接口。值得一提的是，这款产品的音频子系统通过了DTS认证。

性能测试

测试平台以英特尔酷睿i7处理器、华硕P6T Deluxe主板和3条金士顿HyperX DDR3 1375 2GB内存为主，搭配希捷7200.11 500GB/32MB硬盘和华硕GeForce GTX260显卡，电源采用额定功率600W的航嘉多核F1。操作系统选择Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，测试项目包括PCMark Vantage、3DMark Vantage、CINEBENCH R10、Deep Fritz、WINRAR、wPrime和Super π 等。



ICH10南桥

测试成绩一览		
测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	默认设置	
3DMark Vantage	Performance模式	
	High模式	
CINEBENCH R10	OpenGL	
	单核心渲染	
	多核心渲染	
Deep Fritz		
WINRAR	多线程	
wPrime	32M单线程	
	32M双线程	
	32M四线程	
Super π	104万位	

整个测试过程中平台表现稳定，散热情况良好，没有发现异常状况。从测试成绩来看，i7处理器和X58芯片组配合良好，性能明显超过酷睿2和P45芯片组。P6T Deluxe的BIOS中提供了丰富的超频设置，我们尝试对i7处理器进行超频，并将内存电压设置在1.65V以上，未发生异常状况。



晶合实验室测试联盟

英特尔的新一代处理器和主板芯片组在性能方面的表现基本令人满意，虽然我们拿到的i7处理器还是一块工程样品，但其在测试中表现出良好的稳定性，在X58芯片组和DDR3内存的支持下，各项性能较酷睿2处理器有了明显提高。虽然本次测试的处理器和主板都还未正式上市，但我们认为它们将成为游戏和超频玩家的新宠，推荐资金充裕的用户在上市后选择。



功能齐全——派乐士PKB-3000键盘

■晶合实验室 壹分

厂商： 派乐士（PLEOMAX）
售价： 140元
附件： 驱动光盘
上市状态： 已上市
咨询电话： 020-38911281
推荐： 入门级用户

三星派乐士PKB-3000是一款轻薄化设计的键盘，采用PS/2接口，重量较轻。键盘整体采用银黑配色，带有一些商务气息。键盘做工一般，键帽面积适中，按键间距较大，适合手掌宽大的用户使用。这款产品最大的特色是顶部设置了14个多媒体功能快捷键，通过驱动配合可实现前进、后退、音量调节等多项功能，有助于简化用户的操作。PKB-3000的底部还设有多个排水孔，并根据键盘的不同位置而采用了不同的密度。

这款产品的按键做工尚可，采用工程塑料材质，键帽表面经过磨砂处理，不过送测样品是一款韩文键盘，不太符合国内用户的习惯。键盘的输入手感一般，按键回弹力较小，输入时比较省力，但键程有些嫌短，影响了长时间输入的舒适度。其按键噪音较明显，不适合在强调安静的环境中使用。另外键盘支脚的高度偏低，使用中感觉坡度不足。

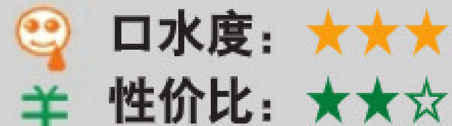

韩文键面


背部有排水孔





派乐士PKB-3000是一款特点鲜明的产品，多功能和轻薄化设计是其亮点，不过键盘手感一般，不适合长时间进行文字输入的用户。另外送测样品的键帽采用韩文印刷，不符合国内用户的习惯和相关规定，希望厂商在正式销售中予以修改。


炫目度：★★★

口水度：★★★
性价比：★★☆



激流东京

——2008东京电玩展现场纪实

■本刊编辑部 8神经 生铁

前言

2008年10月9日，东京千叶县的海滨幕张国际展览中心，一年一度的东京电玩展如约而来。尽管今年东京电玩展的举办时间比起往年延迟了20天左右，但秋高气爽的天气令赶往海滨幕张的人们心情更加愉悦。笔者上次赴东京电玩展采访还是2005年，在那一年的展会中，新世代的三台主机都只是初露峥嵘：任天堂第一次展示了他们的“双截棍”手柄，这个另类的操纵器在令人惊讶的同时，也对它的前程报以一定程度的疑问，但在这3年时间里，双截棍手柄挟着Wii的旋风席卷全球的电玩市场，成为当之无愧的霸主；系出名门的PS3展出大量令人瞠目结舌的华丽游戏影像，成为万众瞩目的焦点，但在这3年时间里，玩家却见到SONY放出的卫星一颗颗坠落，曾经的王者现在正为第二的位置与微软苦苦拼杀；3年前最不被看好的微软，正一步一个脚印地向前迈进，尽管在这3年中“三红”质量问题搞得微软焦头烂额，但微软却在全球核心玩家群体中占领了坚实的市场份额，一度被认为毫无希望的日本市场目前也露出一线转机。3年里的风起云涌，令今年的东京电玩展尚未召开，已备受期待。

主办方日本CESA电脑娱乐协会为今年的东京电玩展制定了“大家一起玩吧！游戏时间到了”的多国语言宣传口号，当然也包括简体中文的版本，这是因为今年不仅有中国记者前往采访，还有来自中国的游戏厂商参加展出。据CESA公布的资料，今年参展东京电玩展的企业数为209个（其中游戏厂商为165家，纯PC Game厂商为11家），较之2007年的217有所减少。但出展展台反而有所增加，共有1768个，多于去年的1735个；出展游戏为793款，多于去年的702款。这符合新世代主机发展黄金期的趋势，各厂商的开发力度都处在一个高峰阶段。在观众数量上，今年的19 4288人也比去年多1000多人。从规模来看，今年的东京电玩展是历届最大的。尽管如此，今年的东京电玩展却因为缺乏重量级新闻的公布而略显平淡，几位重要人物的发言更凸显目前日本厂商矛盾的处境，一切看起来并不像主办方力图营造的那样繁华和热闹。下面，就让我们走入海滨幕张的国际展览中心会场，去寻找答案。

秋日幕张盛况空前★喧嚣会场冷水泼人

今年的东京电玩展，编辑部只有笔者孤身一人前往采访，不禁让人颇为怀念3年前与野花拿着地图在东京电车站摸索前进的情形。不过好在有3年前的经验，这次前往幕张的过程相当顺利。当电车接近海滨幕张站时，车厢内剩下的乘客已大多是目的地为幕张国际展览中心的玩家和记者。笔者身边的3个老外突然兴致勃勃唱起“SEGA，SEGA”，这首美妙的歌曲笔者在展会最后一天下午还听过一次，不得不佩服世嘉公司在欧美核心玩家中的影响力。

幕张站外广场是个非常有趣的地方，这里称得上是年轻人展示才艺的免费舞台。3年前笔者就在这里见过两个拿着吉他弹唱的女孩，在这次展会举办的4天里，笔者又至少看到3支年轻的乐队在这里为过往行人演唱，他们非常投入和快乐，演奏水平也相当不错，吸引了不少行人驻足观看。

海滨幕张电车站广场上快乐的乐队



本届东京电玩展观展人数又创纪录

在通往展览馆的路上，一向是SNK每年摆放KOF角色海报的场地，今年的主题是“KOF12”，草薙京海报前颇能吸引女性合影，而男性玩家则往往走到麻宫雅典娜的海报前驻足观望。

在展馆外矗立着一个近10米高的假面英雄充气模型，展会期间的每天早中晚都会在这个模型下上演一场有趣的话剧，内容是一个类似“动感超人”的假面英雄打败邪恶的坏蛋，营救两个美貌Showgirl的故事。这剧情相当“狗血”，不过配合热血澎湃的音乐和演员们卖力的演出，每场都能引得观众们捧腹大笑。这小小的一场演出，正是日本ACG文化的一个缩影。

展馆的外厅早已布置好本届东京电玩展的主题海报，展会第一天早上，CESA和厂商的代表会在这里进行一个简短的开幕讲话，可惜媒体证件登记处的排队长龙让笔者无法分身，错过已身为CESA会长，同时也是SQUARE ENIX社长的和田洋一的讲话。不过遗憾并没有维持太久，相比开幕讲话中的老调陈词，和田洋一在稍后基调演讲中的表现更让人惊叹不已。

拿到媒体证进入会场后，此时场馆内各厂商的展示游戏和可爱的Showgirl们都已各自就位，好一番热闹景象。但在场馆一侧的国际会议厅里，各厂商首脑人物云集，正在举办本届东京电玩展的基调演讲。基调演讲共分3个部分，在第一部分开始便登台的和田洋一语出惊人：“日本已经失去全球游戏业的领先地位！近年来日本游戏业处在封闭状态中，而欧美则趁此契机突飞猛进。不管是网络化还是技术方面，日本都已落后于欧美同行，而网络化正是未来游戏界发展的趋势。”在第二部分登台的CAPCOM社长辻本春弘和NBGI（BANDAI NAMCO）副社长鹈之泽伸，与和田洋一组成了“铿锵三人行”，他们则对未来一年游戏业界的发展表示了谨慎的乐观，认为市场份额仍有扩大的空间。CAPCOM正是欧美化和网络化的受益者，其《怪物猎人》是日本厂商中少有的能凭借网络大获成功的典范。而NBGI的多平台游戏《刀魂4》也凭借在欧美的高人气顺利销售了200万套以上，鹈之泽伸颇为自得地举了这个例子，话锋一转，又发出“PS时代的一家独大造成日本游戏业‘锁国化’现象”的惊人之语，想必令SCE及支持PS系列的玩家心寒不已。其实在基调演讲之前的微软发表会中，NBGI就已宣布《铁拳6》登陆Xbox 360，SONY又一款第三方的独占大作宣告失守。最后，3位厂商首脑在基调演讲中达成“全球化攻略”的共识，以制作在全球都能受到欢迎的游戏为主要目标。



场馆外的假面超人话剧，演得有板有眼

对比此刻展馆内的一片欢腾，基调演讲的内容则好比冷水泼人。但从日本最具实力的开发商口中承认日本已处于落后的现实，让人看到日本厂商迎头赶上的勇气和决心，毕竟他们始终都能制作出最受欢迎的游戏，并在多年来一直影响着业界。



基调演讲中的“铿锵三人行”

寂寞王者老任缺席★各逞手段微索相争

任天堂一如既往缺席东京电玩展，虽然人没到，但其影响却无处不在。没有任天堂，东京电玩展成了微软和SONY抢夺关注的战场。这次微软和SCE（SONY电子娱乐部）的展台依然分布在两个主要展厅，微软与其目前在日本的亲密盟友SQUARE ENIX、CAPCOM和EA在1号展馆内，而SCE与LEVEL5、KONAMI、SEGA等厂商在2号展馆内，3号展馆里则是一些小型企业及各大厂商周边售卖的区域。

笔者是个《吉他英雄》系列的忠实Fans，一进会场便直奔微软展台而去。听今年采访E3的野花和Artec说，



微软在展台门面处力捧史艾和卡普空的大作，全无欧美厂商的作派

目前席卷欧美市场的《吉他英雄4》和《摇滚乐队2》都是E3微软展台的力推对象，便想趁机好好试玩一把。不料找到微软展台一看却大吃一惊，走遍展台也找不到一把吉他的影子，《星之海洋4》和《生化危机5》的标志高高在上，几乎占据展台正面的全部区域。《星之海洋4》尤其醒目，让人怀疑是不是错进SQUARE ENIX的展台。笔者这时才回过味来：这是在日本！微软不愧是到什么庙就念什么经，在本届东京电玩展之前的一多月的时间里，微软凭借Xbox 360主机降价和《无尽的未知》《薄暮传说》等日系RPG的攻势，连续7周在日本本土超越PS3的销量，总算看到一点日本市场的反攻希望。来到日本参展，微软表现得甚有诚意，尽管《侠盗猎车手4》《吉他英雄4》等作品在欧美呼风唤雨，但日本玩家不感冒，微软也就根本不将其列为重点展示项目。在日本，唯有传统的日系大作才能吸引玩家眼光，因此《星之海洋4》《生化危机5》《最后的遗迹》这些作品才是



微软展台是笔者眼中的最佳游戏试玩展台，多款传统大作在此集结

微软本次力推的对象。SQUARE ENIX为Xbox 360制作的《星之海洋4》和《最后的遗迹》两款RPG大作均是首次提供试玩，看着络绎不绝排队等待试玩的日本玩家，不禁让人心生感慨：Xbox 360这个外来和尚，居然成为目前体验日式RPG的首选机种，微软这几年在日本的发展虽然跌跌撞撞，但付出的努力却着实让人佩服。在微软展台的内部，更集结了各厂商的精华代表作试玩，《辐射3》《神鬼寓言2》《街头霸王Ⅳ》《镜之边缘》《胜利十一人2009》《波斯王子——重生》《孤岛惊魂2》……无一不包。但《战争机器2》试玩的意外缺席，让喜欢欧美游戏的玩家颇为遗憾。不过，微软在基调演讲后的发布会上公布了射击游戏《光晕3——天降神兵》（Halo 3：Recon）的一段视频，这是Bungie为Xbox 360打造的全新独占作品，也称得上是《光晕3》的外传。这款游戏拥有全新的战役关卡，讲述《光晕3》故事发生前的一系列惊心动魄的事件，玩家扮演的角色也不再是士官长。想到E3时Bungie倒数计时又取消公布的那款神秘作品，想必就是《光晕3——天降神兵》了。无论如何，微软展台都堪称是本次展会经典之作的集结地，也是最佳的游戏试玩展台。



照顾喜爱欧美游戏的玩家试玩处，《辐射3》《神鬼寓言》《黑街圣徒2》……



微软在发布会上公布的《光晕3——天降神兵》

从规模上来看，SONY的展台丝毫不小于微软。对于跨平台游戏，SONY并不像微软那么下力来捧，其主打的是独占作品《小小大星球》，现在的PS3也确实亟须优秀的独占作品来提升人气。《小小大星球》目前获得海外游戏媒体的一致好评，SONY对其寄予了极高期望，砸下大笔推广费用，希望它能成为PS3网络PSN上的一把利器，让所有玩家都参与到《小小大星球》的再创造中。不过乍眼看去，《小小大星球》就是一款普通的平台跳跃动作游戏，在技术上没有过人之处，其标榜的扩展性和创意能否得到



SONY展台中的PSP游戏占据半壁江山，图中为《抵抗》的PSP版



《小小大星球》被SONY寄予厚望

玩家认可，还得等到上市后才能评判。目前《小小大星球》的预售情况并不理想，SONY还得再加把劲。在SONY展台流连时，笔者意外发现SCE社长平井一夫正在过道处站着接受记者的采访，颇有亲民的随意风范。上去听了一下，平井一夫正解释这次为何在SONY展台没有看到《杀戮地带2》，他强调PS3目前的游戏阵容已很令人满意，而且目前还有一些没有公开的作品，请玩家不用担心PS3未来的发展——老实说，平井老兄，以PS3目前的险恶局势，只怕很难让铁杆PS3玩家不担心。

PSP在日本享受了一段时间的销售高潮，现在的市场份额颇为稳定，在东京电玩展之后又将立刻发售最新的PSP3000版。因此这次的SONY展台内，PSP游戏占据了半壁空间，其中《真三国无双——联合突袭》《抵抗PSP版》都不乏排队试玩的玩家。令人意外的是，笔者在SONY的展台内倒看到一台《吉他英雄3》的试玩，几个欧美记者正扛着摄像机猛拍抱着吉他玩Easy难度的SONY Showgirl，想必他们也在郁闷为什么在日本没有玩家关注这个系列。一时手痒，我上去直杀EX难度选了一首曲子玩了玩，不料旁边的Showgirl一边看一边不停拍着巴掌叫“撕裤衣！（好厉害）”，搞得我紧张起来，手忙脚乱最后只得个3星。将吉他交还给她时，看着她一脸佩服的表情，我心里一边告诉自己说别信她，日本人就是喜欢搞客气的一套，一边也确认了日本玩家确实不服欧美水土。



偶遇平井一夫，毫无架子地接受着采访

SONY的小黑屋剧院一向是其游戏展特色项目，这次依旧在小黑屋内播放着极具视听享受的视频集锦，而且严格限制记者拍照，相比微软展台的全开放式拍照环境，多少小气了一些。



SONY的小黑屋放映室名气甚大，但戒备也蛮严

诸侯林立各站阵营★强强联合未来之路

如果要问本次展会最风光的厂商是谁，我会毫不犹豫将唯一一票投给CAPCOM。《生化危机5》《街头霸王》《生化尖兵》《逆转检察官》等作品款款精品，排队玩家几乎能挤爆CAPCOM展台。然而，套用郭德纲的一句话来说：“这些都可以送，真正值钱的，还得数——”数什么？《怪物猎人3》！如果没到过现场，完全不敢相信这款游戏在日本的火爆程度。凭借PSP上3款复刻作品打下的坚实基础，一度达到据说日本中小学生不手捧一台PSP玩《怪物猎人》，都不好意思跟同学打招呼的程度。从本次展会媒体日的第一天早上开始，《怪物猎人3》展台前就排起令人难以置信的试玩长龙，到了公众日，更是开馆短短几分钟内就打出“试玩等待人数已满”的牌子，后去的人排上半天队也别想摸到Wii手柄。《怪物猎人3》最初被定为PS3游戏，当CAPCOM看到PS3不尽如人意的销售情况后，毅然决定将其转移到Wii平台，本届电玩展的试玩长龙已经预示这款游戏未来坦荡的成功之路，任天堂虽未参展，想必此时也在场外笑得合不拢嘴了。



《怪物猎人3》的展台前很有发生踩踏事故的危险

不过，相比《怪物猎人3》仅仅在日本市场火爆，《生化危机5》被诸多记者定义为本次电玩展唯一一款“全球化顶级大作”。在展会第一天，制作人竹内润亲自登台为记者和玩家讲解《生化危机5》系统。这是笔者计划中必须试玩的游戏，在排了近一个小时队之后终于得偿所愿。试玩关卡很像4代中的小屋防御战，玩家要操作克里斯坚守一个小屋，在女主角希瓦·阿尔莫尔的帮助下消灭源源不断试图攻进屋里的敌人。操作方式、手感甚至暴力



《逆转检察官》的试玩处的法庭风格真是别有特色



微、史、卡三家展台呈犄角之势



EA展台《极品飞车——无间风云》的漂亮车模

程度上与4代如出一辙，但在画面上大幅强化。在试玩关卡的最后，一个手持巨斧的蒙面大个子闯入屋内，强大的压迫感令我有些手忙脚乱，一不小心被对方秒杀……现在只期望《生化危机5》早些上市了。

CAPCOM展台的对面就是SQUARE ENIX展台，二者交相呼应，与一侧的微软展台成掎角之势。SQUARE ENIX正面也是一个醒目的视屏放映室，滚动播放着《勇者斗恶龙》《最终幻想13》《星之海洋4》等游戏的动画。而与微软展台紧邻的一面，双方都主打《星之海洋4》和《最后的遗迹》，隔着窄窄一条走廊，两边是同样的游戏，晃眼看去，二者似乎浑然一体。而为PSP开发的《最终幻想——纷争》《王国之心》等几款游戏的海报，则被SQUARE ENIX放到展台背面。微、史、卡这三家厂商的展台，形成一个微妙的小圈子，不仅位置紧邻，微软更是大方地在门面处力推另外两家的大作，“卡普史艾，得一可安日本”，其意图昭然若揭。



KONAMI的《潜龙谍影Online》总决赛，吸引了大批观众

1号展厅的EA打出“新作怒涛22款”的口号，其中《极品飞车——无间风云》《FIFA09》《镜之边缘》《雇佣兵2》《孢子》等都是值得关注的作品。除已发售的《孢子》外，其他几款也都将在今年年内正式发售，PC版均与家用机版本同期。



光荣展台放起了电影《赤壁》花絮，事实上《赤壁》的片尾曲也授权给《真三国无双5 Special》做了广告片主题曲

2号展馆里KONAMI和SEGA的展台都紧邻SONY，回想KONAMI至今尚未宣布《潜龙谍影4》的Xbox 360版，SEGA在《战场女武神》后又将《如龙3》独占给PS3，也颇值得玩味一番。KONAMI为《胜利十一人2009》设置了专门的对战小屋，笔者排队进去，一胜一负后满意而出。NDSL版的《幻想水浒传》是KONAMI的另一个力推项目，尽管只是一款掌机游戏，但NDSL庞大的市场让KONAMI丝毫不敢马虎对待。《潜龙谍影Online》世界锦标赛决赛也在会场展开，这是一款类似《战争机器》在线模式的小队战术动作游戏，笔者本以为日本玩家并不好这一口，不料挤得水泄不通的人群让我只得感叹一句：对日本玩家来说，还是本地的和尚好念经。

SEGA展台力推的作品是《如龙3》和《428》，分别是PS3和Wii的独占作品，可见SEGA还是把主要精力放在日本市场上。《如龙》系列堪称黑帮游戏的巅峰之作，这次的《如龙3》请到松田翔太、藤原龙也、中村狮童等大批影视明星助阵配音，现场都布置成类似游戏中的场景，排场十足。跨平台游戏《猎天使魔女》是SEGA又一款令人瞩目之作，由前《鬼泣》天才制作人神谷英树制作，颇有“女版鬼泣”之味，华丽的动作场面和极具魄力的胯下运镜镜头看得人目瞪口呆。此外，SEGA即将推出的几款凉宫春日游戏也不可忽视，拥有凉宫春日系列的授权，就像是抱着摇钱树。

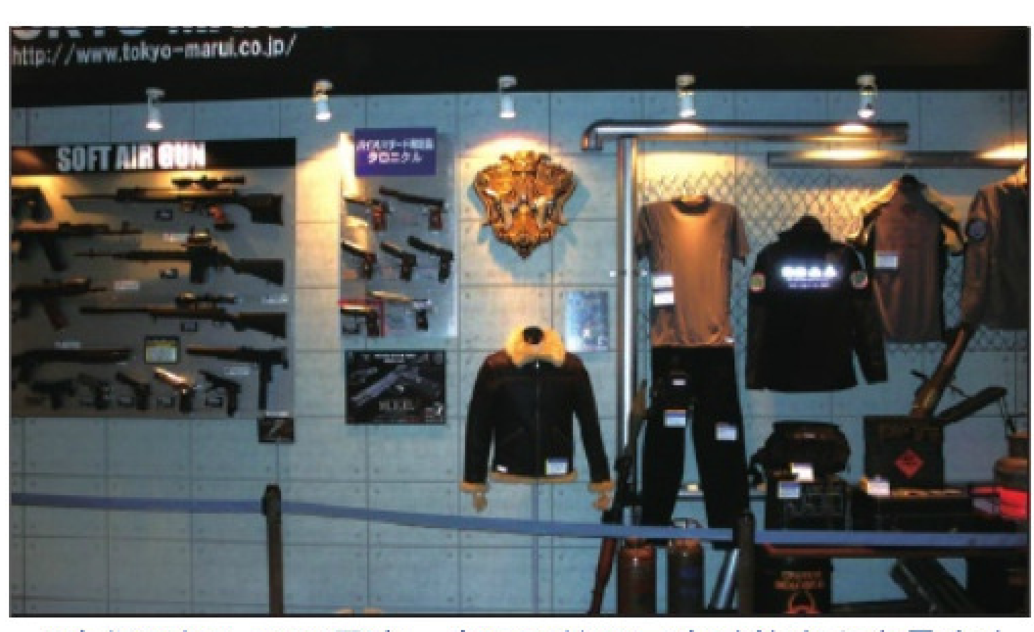
2号展馆的另一家大公司是NBGI，在基调演讲后公布出的《铁拳6》跨平台算是一个意料之中的重量级新闻，不过在会场中倒是没有《铁拳6》家用机版的情报，这次主打的是原BANDAI旗下的大量动画版权游戏。《龙珠》和《火影忍者》都有新作公布，除此外NBGI动作不大，与光荣合作的《高达无双2》是一个力推对象。

最后，我们绝不能忽视的是目前日本六大第三方厂商之一的光荣。作为在中国PC玩家心目中地位极高的厂商，光荣今年恰逢30周年大庆，这次没有意外地力打“无双牌”，PSP游戏《真三国无双——联合突袭》是展示重点，在这款游戏中，所有“无双”武将都可变身成圣斗士形态，还借鉴了《怪物猎人》的网络模式，看来光荣有意在“无双”中移植《怪物猎人》的成功经验。此外还有全平台的《高达无双2》《真三国无双5 Special》《真三国无双5——帝国》……光荣如此压榨“无双”的品牌价值，着实令人堪忧。除去无双外，《大航海时代》《信长野望》和《三国志》3个传统系列光荣都转攻Online版本，单机的开发渺无音讯，多少有些让人伤感。在这次展会上光荣与TECMO展台紧邻，两家也制作了联合的宣传资料，联想起前些日子光荣与TECMO合并的消息，光荣已宣布明春正式合并。现在看来，合并对两家来说都是好事，我们有希望看到两家厂商今后扩展出更丰富的产品线来，以提高在全球市场的竞争力。

华美周边令人垂涎★健全市场势在必行

笔者原本以为3号馆没有什么看头，谁想到一跨入3号馆内，顿生流连忘返之意。3号馆是日本一些游戏学校和周边企业的展馆，各学校拿出本校学员的优秀作品，放在会场里让人自由试玩，其中曾有些作品在Xbox Live上获得较高评价，画面和音效都相当不错。这些学校正是培养日本游戏人才的土壤，也是我们游戏业学习的目标。

周边的展示更是令人垂涎，CAPCOM和SQUARE ENIX两家都提供了大量周边在会场零售，从T恤到饰品，书籍到音像制品，堪称琳琅满目，制作精美。尽管价格不便宜，笔者仍然忍不住购买了几件，对笔者来说，这钱花得要比在网络游戏中购买虚拟物品划算得多。在公众展出日的两天，在周边零售店排队等待购买的玩家数量丝毫不逊色于另两



《生化危机》系列周边，中间那件里昂穿过的皮衣真是令人垂涎三尺



SQUARE ENIX的模型展柜，佐佐木小次郎和宫本武藏一左一右，守护着华丽到飞起的女武神

个场馆排队等待试玩的，让人着实羡慕日本游戏市场的健全结构。

这次中国内地和台湾省也均有厂商参展。笔者在目标软件的小展台试玩了一款第一人称的小队战术动作游戏，纯国产开发，画面和音效都相当不错。不过据目标展台的工作人员说，这款游戏未来的市场并不定位为中国内地，而是要拿出去参与竞争，不由让人佩服目标软件的勇气。事实上，目标软件当年凭借《秦殇》等作品已经积累了不少海外发行的经验。但总的来说，我们的厂商参与东京电玩展的目的，更多还是在于学习。



笔者在目标软件的展台里试玩

这才是拳王拉欧的魄力！

激流东京——展会小结

在本届东京电玩展前后一段时间，日本厂商中的头面人物纷纷站出来唱衰日本游戏产业，着实形成一道奇观。早一些的是竹内润，他在去年便表示出对西方同行的“敬畏之情”，以及对日本同业放弃开发所谓“世界水准”游戏的闭锁心态感到失望。事实上竹内润主持开发的《失落的星球》和《生化危机5》并不逊色于欧美同类型大作。但他指出若是西方开发商最终瞄准日本市场开始制作日式游戏，许多技术力不足的日本厂商将会无法与其竞争，接下来是小岛秀夫、冈本吉起、吉田修平等人。小岛秀夫在旗下助理制作人Ryan Payton跳槽到微软的光晕开发团队之后，更是直言日本游戏业已经输给欧美。这次东京电玩展中，几大第三方巨头的集体吐槽让人颇为感叹，从展会内的情形来看，SONY虽然是上两代霸主，但现在PS3却输给步步紧逼的Xbox 360一筹，第三方的独占大作被掠夺殆尽；从展会外来看，PS3也已连续7周销量在本土输给Xbox 360，东京电玩展后一周的销售情况依旧无起色。年底开始微软将发动又一轮日式RPG大作攻势，PS3一旦在日本输掉年末商战，后果不堪设想。现在除了游戏开发，就连一向是日本垄断的主机业也遭受西方的挑战。

但不是还有任天堂吗？虽然目前Wii的头把交椅坐得稳稳的，但却没有一家日本厂商有能力复制任天堂的成功模式。Wii和NDSL的完胜，被许多人看作是任天堂的胜利，而不是日本游戏业的胜利。这是一个难以辨清的话题，从竹内润等人的发言来看，诸多日本游戏厂商并无信心和资本像任天堂那样以创意和异质操作来表现游戏本质，并吸引住大批非核心玩家。竹内润和鹈之泽伸在形容日本游戏业时均用到“闭锁”这样的形容词，可见他们对目前任天堂的羽翼佑护并无长远信心，如果现在在技术上不以欧美为参照奋起直追，未来只会输得更惨。

竹内润（左一）现身会场，为玩家讲解《生化危机5》系统



CESA主办的2008日本游戏大赏，任天堂拿奖拿到手软

不过，与诸厂商大腕的坦诚认输相比，日本玩家和媒体的口味依然没有转变，排外的意识难以消除。在本届东京电玩展期间，日本游戏业权威的年度评、由CESA主办的2008日本游戏大赏揭晓，Wii Fit和PSP游戏《怪物猎人携带版2nd G》毫无悬念地获得大奖，而在11款优秀奖作品中，Wii和NDSL游戏就占据7款。在电玩展结束后，由参展观众评选的12款最受期待作品中，除跨平台的《生化危机5》，Xbox 360也只有一款纯日式风格的《星之海洋4》入选。在PS3步履艰难之际，日本玩家和媒体还是选择任天堂，难怪SONY全球工作室总裁吉田修平都会说出“希望Xbox 360在日本能够成功”的惊人之语。因为Wii的存在，让日本玩家延缓了接受次世代高清游戏的步伐，这正是目前SONY和诸多日本传统第三方开发商所焦虑的。

在本届电玩展热闹隆重的外表下，日本游戏业正在感受着激流涌动。作为世界游戏业传统的中心，日本将如何顺流而过，且让我们拭目以待。

Showgirl与Cosplay★二者必须得兼

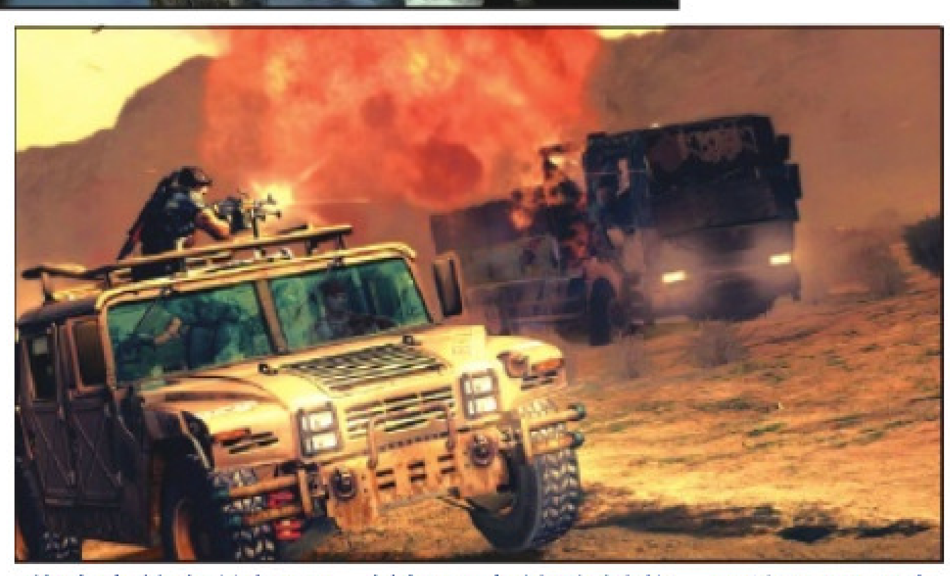
Showgirl又来了！来到东京电玩展，怎么能不拍Showgirl？今年的东京电玩展结束后，国内玩家在看到网上的Showgirl照片后纷纷失望地表示：东京电玩展的Showgirl比起ChinaJoy来真是大大不如！这话得分开来说，鉴于东京电玩展中“可爱”（参见本期读编往来）型的MM太多，相比ChinaJoy中绝大部分的“漂亮”型，就外貌来说，我得承认是ChinaJoy完胜。不过话说回来，东京电玩展Showgirl的专业素质却是ChinaJoy远远不能比的，这里的姑娘个个热情非凡，姿势百变，你永远别想见到一个面若冰霜的“日本丁贝莉”。话不多说，让我们去看一看会场里的Showgirls，还有东京电玩展的招牌项目——玩家Cosplay团体。



2008年TGS九大热辣游戏

在下面部分，我们会挑选出本届东京电玩展的九大游戏，也许您会问了：怎么没有《怪物猎人3》？怎么没有《星之海洋4》？众所周知，东京电玩展一度是以家用机游戏展出为重心的，不过随着微软在游戏机业的发展，以及各厂商全平台意识的增强，现在的东京电玩展展出的游戏已不像原来那样与PC壁垒分明了。所以下面我们挑选出的9款游戏，也都将拥有PC版本。

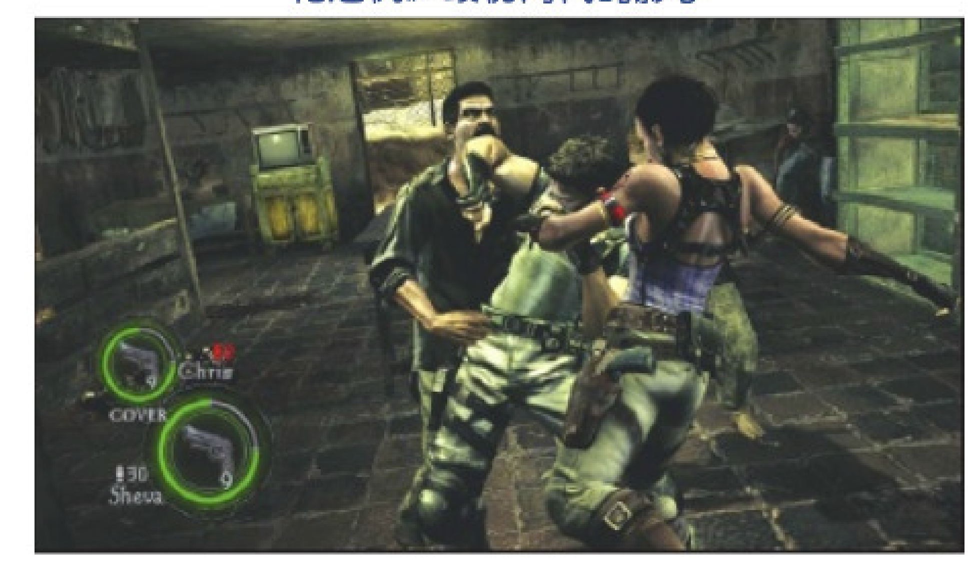
热辣游戏一《生化危机5》Resident Evil 5


游戏中的车战场面，其场面之惊险刺激，已找不到《生化危机》最初两代的影子

感谢现在的硬件显示技术，这一作中的主角不再是幼稚单纯、涂着发胶的“同人”型英雄了。一代中的男主人公Chris又回来了。虽然和所有老牌英雄一样，他也无可疑问成为一位“大叔”，但这也恰好符合当前的游戏潮流。本年度的东京电玩展更给出最新的视频。炎热难耐的非洲大陆、政治脆弱地区、索马里式的小镇、泥泞的悍马、穿紧身裤子的臀部开始头一个特写的女主角，更多的电影桥段……一切都令观者过目难忘。最新的生物恐怖主义威胁正在将人们变成盲目的野兽，而玩家将替主人公担负起拯救世界的责任。在最新的视频中，我们还可看到生化1代中的老战友Albert Wesker。而每秒60帧的画面，使这款游戏不仅是今年TGS上卡普空公司的主打作品，也成为整个TGS的宠儿。


Sheva Alomar，《生化危机5》的最新女主角，身手不凡、熟悉枪械的非洲姑娘

有什么可玩的：开枪杀僵尸，你不喜欢么？



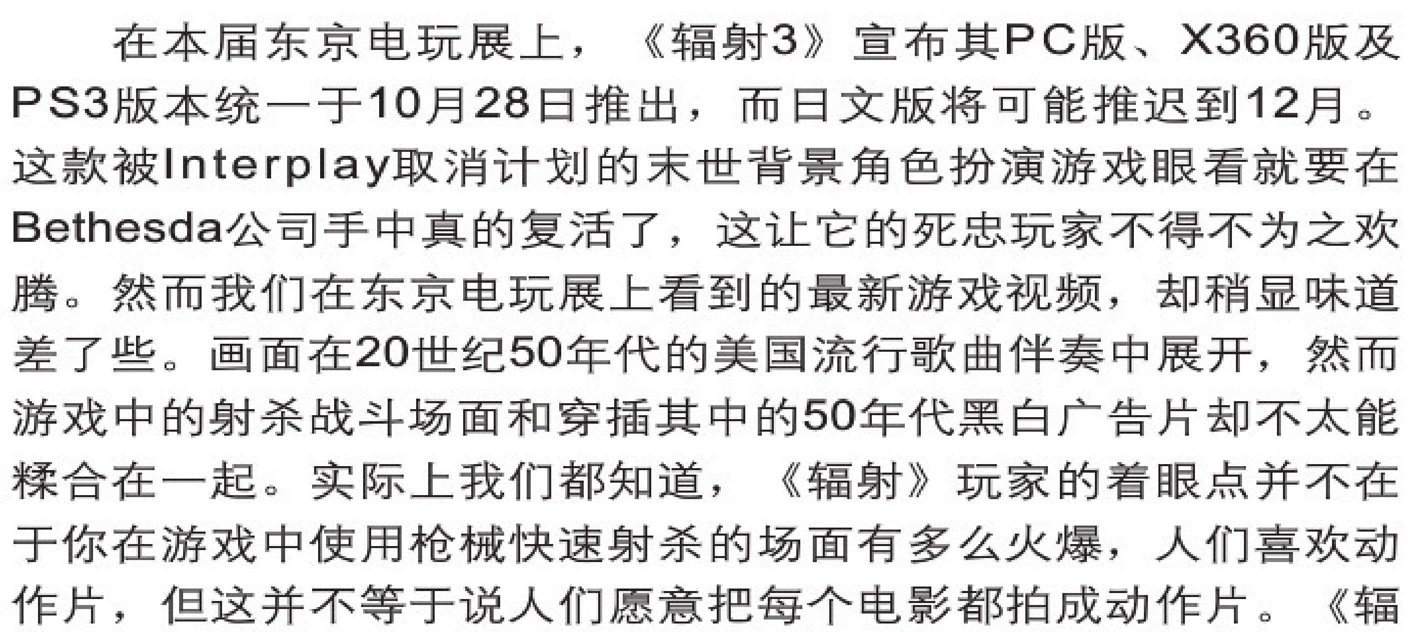
从游戏截图来看，电脑控制的第二主角可作为玩家控制角色的掩护配合角色，当一人受到僵尸攻击时，另一人也可帮助他脱离危险

热辣游戏二《辐射3》Fallout 3



经典的《辐射》人物对话场面


保留了传统射击画面

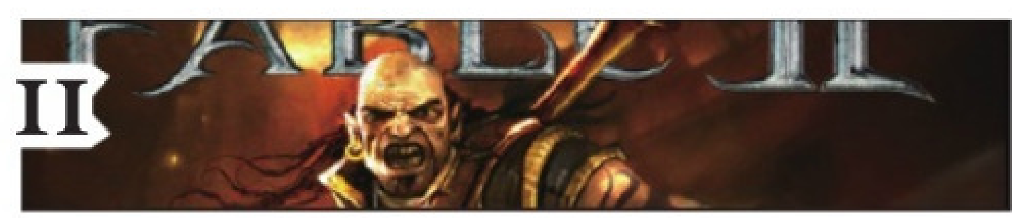


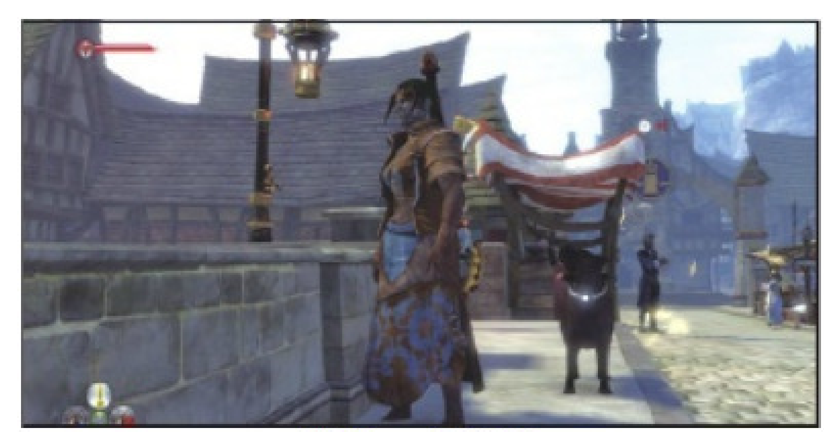
在本届东京电玩展上，《辐射3》宣布其PC版、X360版及PS3版本统一于10月28日推出，而日文版将可能推迟到12月。这款被Interplay取消计划的末世背景角色扮演游戏眼看就要在Bethesda公司手中真的复活了，这让它的死忠玩家不得不为之欢腾。然而我们在东京电玩展上看到的最新游戏视频，却稍显味道差了些。画面在20世纪50年代的美国流行歌曲伴奏中展开，然而游戏中的射杀战斗场面和穿插其中的50年代黑白广告片却不太能糅合在一起。实际上我们都知道，《辐射》玩家的着眼点并不在于你在游戏中使用枪械快速射杀的场面有多么火爆，人们喜欢动作片，但这并不等于说人们愿意把每个电影都拍成动作片。《辐射》的迷人之处在于它的世界观、剧情、气氛和建立在严格规则之上的游戏乐趣。没人期待它成为另一部《战争机器》或《雷神之锤》。不过不管怎样，这款游戏是值得期待的。TGS上的影片也展示了它作为回合制战斗的一些场面，相信本期杂志上市后，很多玩家已经玩到这款游戏并拥有自己的观点。



有什么可玩的：游戏史上的大片《终结者》，不过希望它的第三集会比《终结者》第三集强一些。

热辣游戏三《神鬼寓言II》Fable II





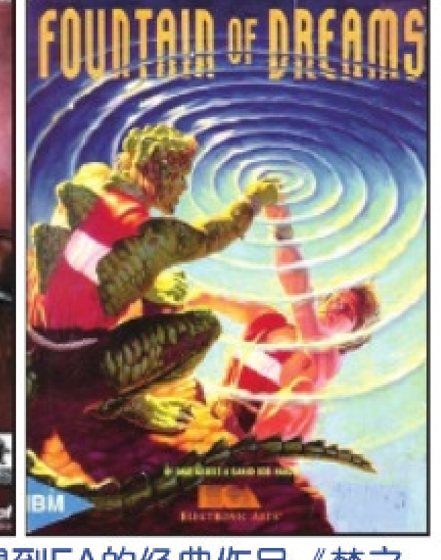
狗是一个亮点



湖光山色

这又是一款您应该已经玩到的大作。定于10月21日全球同步上市的此款游戏，以完全开放的自由度著称。总制作人Peter Molyneux在TGS上接受采访时说，在这个游戏中你可买到所见到的任何东西，包括珠宝、食物、家具、酒馆甚至一整座城堡，没有你买不到的东西，当然这不表示它是一款商业模拟游戏，它不过是在购买的设计上比GTA系列又进了一大步而已。游戏发生在1代作品的500年后，玩家可在这个完全自我完善的世界中选择自己的命运。你可以接任务，到地牢和墓穴中探险，也可在酒馆里安心赚钱，或找个景色美的地方看风景（在游戏里宣传看风景，总让人很唏嘘）。和上一代相似的噱头还包括个人的成长、结婚、生育以及细微行为对整个虚拟世界带来的影响。游戏中新增添的宠物狗据说相当强大，试玩过游戏的人都对它的真实赞不绝口，同时认为这款游戏有着难得的幽默感。但它并非毫无缺点，它赚钱有些过于容易，另外人物的刻画也缺少些深度，善与恶发展路线也显得有些不平衡。





本作的封面总让我想到EA的经典作品《梦之泉》（右图），这总有点抄袭之嫌

有什么可玩的：中古传奇爱好者、收集狂、生活失败者、爱狗的人的必选之作。

热辣游戏四《最后的遗迹》The Last Remnant

这款游戏是大名鼎鼎的SQUARE ENIX公司所开发的一款跨平台角色扮演游戏，早在去年东京电玩展就已公布了游戏的开发计划。游戏故事背景是典型的日式RPG剧情，自远古时期流传下来的某种神秘遗迹，产生出强大的力量，扭曲了世界的时间和空间，使世界陷入长达千年的战乱，而玩家则扮演这个世界的拯救者。这款游戏的最大宣传点是敌我双方多达70人的同时战斗，达到这一目标的技术支持，则是SQUARE ENIX公司购得的Epic Games公司虚幻引擎授权，这是SQUARE ENIX利用这一引擎制作的首款作品。游戏采用未来与古代相结合的幻想风格的世界观设定。

有什么可玩的：日式RPG的最新扛鼎之作，日式RPG患者和宅男无论如何应该一试的游戏。





战斗画面精致之极，但界面设计又完全是日式RPG的传统

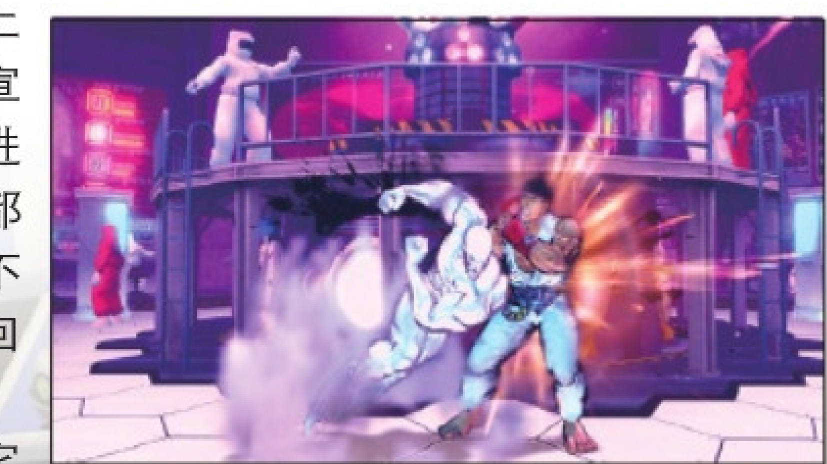
热辣游戏五《街头霸王IV》Street Fighter IV





看看这是谁回来了！《少年街霸》系列中的实际女主角樱！但从图片上看起来她的“鞍马”动作又很像是3代的重拳+重腿的“Personal Action”系统——如果真是如此，那么4代很可能是一部集大成者的作品呢？

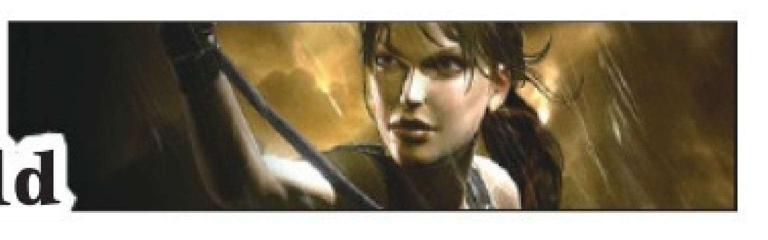
《街头霸王》《街头战士》《街头小子》……这些都是Street Fighter 2刚刚在国内游戏厅火爆之初的几个译名。之后将近20来年的漫长岁月，并没有一款格斗游戏能达到《街头霸王2》的感觉，那种独特的、拳拳到肉的打斗感觉，那种攻防有序的游戏性，即使拿到今天也会成为格斗游戏的王者。而关于《街头霸王IV》的消息，我们这一年来听到的并不少，而TGS上出现的最新宣传视频，则进一步揭示了这款大作的特点——它依然是一款横版格斗游戏（虽然人物和场景都是3D）。我们看到诸多熟悉的格斗场景，看到诸多熟悉的角色和至少4个过目不忘的新角色。《街头霸王3》中那些古怪的新人物不见了，2代中的老角色悉数回归。这还不够么？



不可思议，这难道是《街头霸王3》里的液态机器人Twelve？

有什么可玩的：一半是为了暴力，一半是为了怀旧，即便这两者都不为，它仍值得买来玩。

热辣游戏六 《古墓丽影——地下世界》 Tomb Raider：Underworld



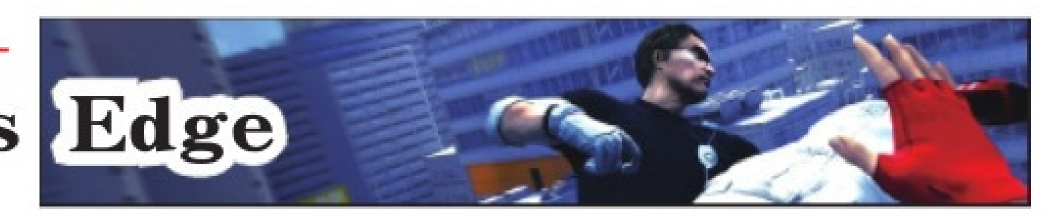


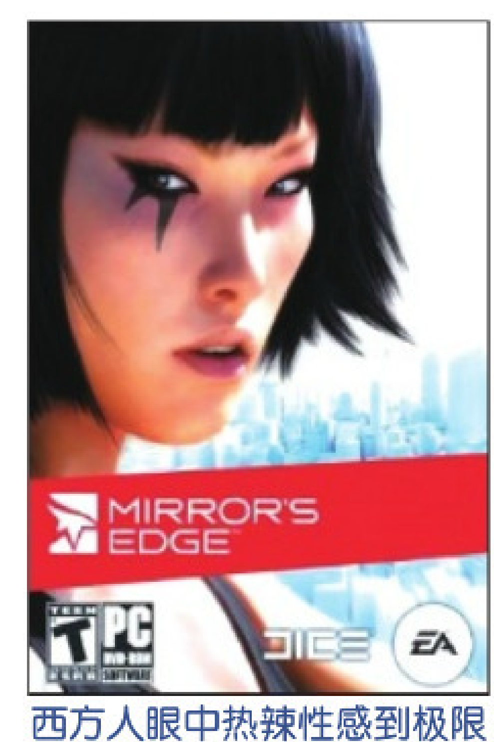
大概制作人是受到北京奥运会的影响吧，劳拉阿姨的平衡木和自由体操似乎练的不错

和“街霸”一样，《古墓丽影》的这一最新作似乎也有着强烈的“回归”迹象。通过东京电玩展所展示的内容来看，游戏重新回归到《古墓丽影》1代的那种空旷、幽静、神秘的气氛。劳拉也是阿姨级的人物了（或者叫熟女），在最新的硬件显示技术的支持下，她连后背的肌肤和脊梁的线条都能看清。劳拉女士这次旅游——错了，是探险的目的地包括：澳大利亚、复活节岛、意大利、梵蒂冈等。其实下一作到月球上玩一玩也不错啊，搭乘中国的宇航船……这样编的余地会更大些。另外需要指出的是，这款游戏的背景被设定为前作《古墓丽影——传奇》故事之后。

有什么可玩的：挑战你脑筋的同时挑战你的反应能力，使不了解电子游戏的人，知道什么是当代的电子游戏。“驴友”兼玩家的人，玩这款游戏会是一种享受，不鼓励常年玩战棋游戏的人入手。

热辣游戏七 《镜之边缘》Mirror's Edge





西方人眼中热辣性感到极限的东方冰美人

这款游戏于11月11日在PC和其他主机平台上同时推出，是EA今年最重要的作品之一。提到这款作品之前，必须说一下它的开发公司，瑞典的DICE公司。这是一家非常强悍的欧洲游戏开发商，他们不仅拥有很好的游戏创意，更有相当领先的3D技术，玩家们所熟悉的《战地》系列就是该公司的作品。《镜之边缘》是一款结合极限运动“跑酷”（Parkour）的动作特点，强调主角在高楼大厦构筑的深渊之间攀爬跳跃的动作游戏，它同时又结合追杀、徒手格斗和主视角射击等元素的前所未有的新类型游戏。本刊在该游戏开发期间，就曾对之做过前瞻报道。在本届TGS上，该游戏用一段惊险刺激的动画，展现了类似《黑客帝国》女主角翠妮蒂在电影开场时的那一幕动作场面。

有什么可玩的：感谢新技术带来的高楼眩晕感，所有胆小的人都可在这款游戏之外获得更大的安全感。

热辣游戏八 《极品飞车——无间风云》



赛车游戏是显示技术的第一受益者，注意画面的胶片效果

这又是一款全平台发售的作品，而且读者朋友拿到杂志时应该已玩到了。其中一出场就给你讲两句交通规则的女主角换成香港女星Maggie Q，她在游戏中扮演美国联邦警探Chase Linh，带领玩家打入地下飙车世界执行秘密任务，力图将操纵黑市赛车的国际犯罪集团一网打尽。EA方面曾宣称这款开发两年的产品能提升NFS这个系列的品质，不过从东京电玩展现场的视频和试玩来看，游戏仍然采用前几作改进的引擎，同样是在开放的城市街区追车，部分公共设施可被撞毁，而过场动画则全部由真人上演。不过就目前来看，还没有一款作品能完全取代《极品飞车》系列的普及度，实际上如果不是最近几年这个系列的出品速度过快，它还应该说是一款上乘之作的。

有什么可玩的：飙车、躲避警察追击、收集和改装自己的爱车、欣赏风景，非赛车迷喜闻乐见的作品。

热辣游戏九 《胜利十一人2009》 Pro Evolution Soccer 2009

作为足球类游戏王者系列的最新一代作品，它已获得利物浦、曼联和温布利球场的授权，作为一款体育模拟类游戏，它无法像光荣的《真·三国无双》系列那样通过每代改变不同的系统和规则来获得新的游戏性，足球的规则是固定的。从这个角度而言，《胜利十一人》系列每一代新作品的进步难度更大。新的操控方式是不是能快速使玩家适应？玩家会不会觉得创新不够？该游戏的项目负责人Jon Murphy表示，《胜利十一人2009》将完全继承该系列的优点。游戏致力于还原真实的足球运动，并体现真实的技巧、步伐等。从TGS现场演示画面的素质来看，无疑又有了新的进步，而前作中备受玩家恶评的在线模式也将在本作中重新制作。配合最新的国家队与俱乐部转会名单，玩家们期待的足球盛宴又将再次降临！足球天才梅西将是本次作品的封面代言人，看到他，你就该知道自己没有买错！



亲手用阿根廷队干掉巴西队吧

有什么可玩的：整个地球上的所有伟大球员都将出现在你的掌控之下，你可以改变历史。



金融风暴下的中国IT掠影

□本刊记者 冰河
北京 张楠

金融风暴来临时究竟是什么样子，对于普通人来说很难有一个具体的概念。充其量不过是证券交易所里四处飞舞的交易单，揪着头发坐在角落里表情痛苦的“红马甲”。拜中国股市所赐，曾有一些赔得血本无归的人爬上高楼哀嚎一阵之后跳下来，造就一个个惨不忍睹的场景，也算是给常人带来比较直观的印象。不过自中国改革开放重开股市，打造健全的金融市场以来，金融风暴对于中国人来说似乎还是比较遥远的事情。当年席卷东南亚和日韩的金融风暴，也不过给我们带来一个香港特区政府动用主权基金与索罗斯等国际金融大鳄斗法的传奇。真要说金融风暴中普通大众究竟会遇到怎样的艰难时世，绝大多数人并没有什么特殊印象。



证券交易所角落里打瞌睡的“红马甲”

金融系统非常脆弱，任何一个理性或非理性的因素都可能带来意想不到的后果。金融系统的稳定事关国家安全，这个道理大家都明白。但它是怎样事关国家安全的呢？这个并不容易理解。美国电影《虎胆龙威4》中曾经告诉我们这样一个事实：金融系统之所以如此脆弱，是在于如今的经济已不再仅仅是由玉米、钢铁、石油的实在交易构成的，而是在于各种金融工具带来的错综复杂的交易形式。这种交易形式将现金流和物流的流动完全变成两个分离的过程。一桶石油还在沙特阿拉伯的仓库里放着，却可能已经历数次交易倒手，价格涨跌不停。当记录现金流交易轨迹的电子系统受到攻击无法控制，则整个交易系统就陷入疯狂——有谁能全部记录下这些交易品在失控前一刻的价格呢？因为价格与价值分离，物品的真实商业属性就在此刻失踪于交易的布朗运动。于是整个市场就崩溃了……大家就等着超级英雄来拯救吧。



美国1929年经济大萧条时银行遭挤兑

美国电影总喜欢用耸人听闻的形式来吸引观众，但它所展示的原理却非常符合事实。虽然一个国家的金融电子交易系统往往受到严密保护，但很多时候危险并不仅仅来自于意外，金融系统自身面对的巨大风险也足以让它陷入危机。虽然其中的原理与遭到意外攻击陷入混乱有所不同，但造成的客观效果是一样的，就是整个金融系统濒临崩溃，以及由此带来社会经济的整体低迷，历史上美国1929年的经济大萧条、1997年的东南亚金融危机等无不如此。而从2007年末开始浮出水面的美国房屋次级贷款带来的全球金融风暴，正又笼罩着全球。重压之下，美国政府通过了投资7000亿美元救市的方案，而欧洲、日韩等经济发达地区也宣布动用上千亿规模的投入拯救本地区经济。作为当前全球经济举足轻重的国家，中国在这场全球性的经济危机中究竟扮演着什么角色？中国的IT行业会是避风港还是重灾区？底层民众的生活究竟会遇到怎样的影响？无论从宏观还是从微观，这场金融危机带来的疑问，都需要我们有一个清醒的认识。

危机的起源和传导

正如前面所说，此次全球性的金融风暴来自于美国的次级贷款危机。众所周知，市场经济的基本原理是由市场供

求需要量来调整价格，以价格调节供求。供应量大，需求量小的时候，价格会下调，这样供应者利益受到损失，他自动会减少供应，价格接着上升，就会恢复到合理的平衡位置，供求也达到了平衡。相反如果供应量小，需求量大，价格就会上升，供应者就会增加市场的供应量，得到更多的商业利益和收入，市场的需求也得到满足，供求平衡。但美国的金融危机在这里面的一个环节出了问题，就是从8年前开始，美国金融界通过各种金融工具制造了一个虚假的房屋需求。其中大部分的需求是投机需求，就是不以真正投入居住使用，而以房屋交易为目的的投资。仅仅从房屋居住的需求来看，这个需求与人口规模以及平均经济水平相关，是一个有上限的量。而以投机为目的的投资需求则与人口和经济水平无关，一个人只要财力足够，可以购买N套房屋进行倒卖，美国银行机构创造出花样繁多的金融工具为这种投机提供了充足的贷款保障。

这种远远超出实际居住需求的购买力造成房屋价格年年上涨，形成房地产的泡沫，同时也造就了金融业的泡沫，金融业对购买房子的贷款人滥发贷款。本来有些人没有贷款能力，但金融机构仍然贷款给他们，甚至可以不要任何首付。因为贷款人的信用不好，这种贷款就被称之为次级贷款，比贷款给正常信用好的人次一档，简称为次贷。这种极高风险的贷款经过包装，变成一种高息债券，拿到市场上卖掉，将风险转移给其他银行机构或公众。因为这个需求并不是建立在真实人口的居住购买需求和充分的经济水平保障基础上，是非常脆弱的需求。唯一能支撑这种需求的就是房地产价格不断向上攀升，房价增长势头一旦停下来向下掉头，这个需求立即就消失，房地产的泡沫就会爆破。房地产泡沫一爆破，金融繁荣的泡沫也跟着爆破，这就形成美国金融风暴的起因。由于美元作为世界通行的货币流通于全球，诸多国家的外汇储备都是美元，同时美国的金融机构也大量在国外进行投资，因而次级贷款带来的金融风险也通过债券和投资被分摊到其他国家。于是当美国的金融市场陷入危机时，其他国家的金融市场也连带着一蹶不振。

不过此次风暴的核心灾区还是始作俑者美国金融界。由于房地产泡沫的破灭，美国抵押贷款违约数量创历史记录，导致许多金融机构持有的相关资产成为废纸。随着这种情况愈演愈烈，华尔街开始遭到毁灭性打击。由于持有大量不良资产，许多老牌华尔街投资银行陷入危机，美国第四大投资银行雷曼兄弟银行甚至宣布破产，美林银行、华盛顿互惠银行等商业银行也不得不寻求美国政府的帮助。而美国最大的两家非银行住房抵押贷款公司“房利美”（Fannie Mac）和“房地美”（Freddie Mac），也不得不被美国政府接管，由政府来收拾最后的烂摊子。



房地美Freddie Mac

金融机构面临的困境引发了信贷危机，银行与企业、银行与银行之间相互不再信任，银行为提供的贷款收取更多费用。大型IT企业的并购往往需要银行提供资金援助，而创业企业的启动也需要银行提供支持。这使得信贷危机阻碍了所有资本活动的开展，许多创业企业赖以生存的风险投资也不例外。道琼斯风险资源的数据显示，今年二季度共有56笔与高科技行业有关的风险投资交易，筹集47亿美元，而去年同期为97笔交易，筹集88亿美元。在美国，金融机构是IT产品和服务市场最主要的客户，因此，金融业的“溃坝”将继续传导至IT行业，将在很大程度上降低IT需求。不少IT企业有近30%的营收来自于金融业。如IBM2006年的营收中有28%来自金融业，约为256亿美元，而Oracle在2006年中有17亿美元约占12%的营收是来自金融公司，其他包括Sun、CA都有20%以上的营收来自金融业。证券市场上的科技股板块也变得更加脆弱，据《商业周刊》报道，由于美元升值和企业紧缩IT预算等原因，高科技板块已不再是美国股市的避风港。当然，一些企业仍对美国股市整体下跌表现出抵抗趋势，这是其投资构成带来的结果。例如高盛银行，由于在中国大陆地区的投资是其业务的重要组成部分，使得高盛银行在美国几大投资银行中遭遇的困难要远远小于其他同行。同时，中国大陆地区的IT行业究竟会遭遇怎样的波及，也成为全球瞩目的焦点。



《商业周刊》是世界上最大的商业杂志，发行量达到115万，有530万读者，由麦克格罗公司印制，发行遍及130个国家。

危机中的机遇

对于中国的IT行业来说，美国的寒冬主要由投资者带来，这其中已经宣布破产的雷曼兄弟银行最为人瞩目。雷曼兄弟在中国的投资并不算大，主要集中在百度、携程、金蝶等少数几个公司，其中在百度拥有1.7%的股份，是其十大股东之一，在携程网拥有3.46%的股份，也位于十大股东行列，此外还在金蝶拥有7.7%的股份，也位居前列。由于雷曼在中国的投资业务项目业绩大多都很好，因此这部分资产的处理并无困难。但雷曼兄弟银行的破产，在证券市场上对几家在纳斯达克上市的中国公司造成了一定的股价波动。

雷曼兄弟带来的影响只是典型例子，事实上美国金融危机对中国IT行业的最直观影响就体现在证券市场上。9月份前半月的美国股市，中国几大门户网站搜狐、新浪、网易股价下跌幅度都超过10%以上，网络游戏企业的表现稍好，跌幅大都在10%以内，百度股价跌近20%。港股中，阿里巴巴更下跌近30%。一个明显的规律是在美上市的中国国内互联网内容服务商所受的影响较小，但软件、电子商务和搜索等业务受到的影响就很明显。因为中国软件业主要以外包加工为主，无论是业务还是资金结算都与美国市场有较大关联，软件外包产业原来“VC支撑-快速扩张-IPO”的成功模式，目前已难以为继。而中国电子商务和搜索业务主要服务于中小企业，面临着投资环境严峻的国内中小企业生存环境也持续恶化，因此电子商务和搜索业务也受到明显牵连。此外，对于互联网公司至关重要的广告支出也将出现下降。

不过比较近两周美国的个股情况可知，与美国科技股相比，中国概念科技股近期的跌幅相对小得多，这是因为中国经济的基本面比美国好。目前在美国上市的中国概念股大都经历过2000年科技股泡沫崩溃的严酷环境，拥有

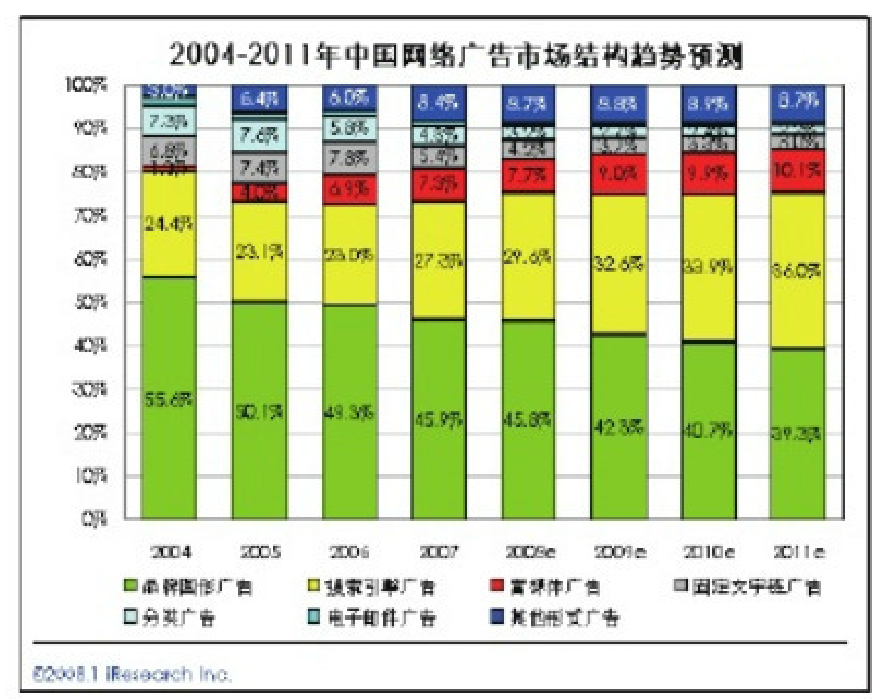
一定的心理和资金准备。盛大、巨人、九城等知名公司都连续回购股票，目的就是要唤回投资者的信心。（所谓股票回购，是上市公司出资将其发行流通在外的股票以一定价格购回予以注销或作为库存股的一种资本运作方式，往往被解读为公司信心的表现。因此计划宣布后，股价常会上涨，起到了稳定股价的作用。此外，由于买回的股份常常会被注销，在企业总收益不变的情况下，股份的减少意味着每股盈利的提升，因此进行股票回购能帮助上市公司交出较为漂亮的财报。）

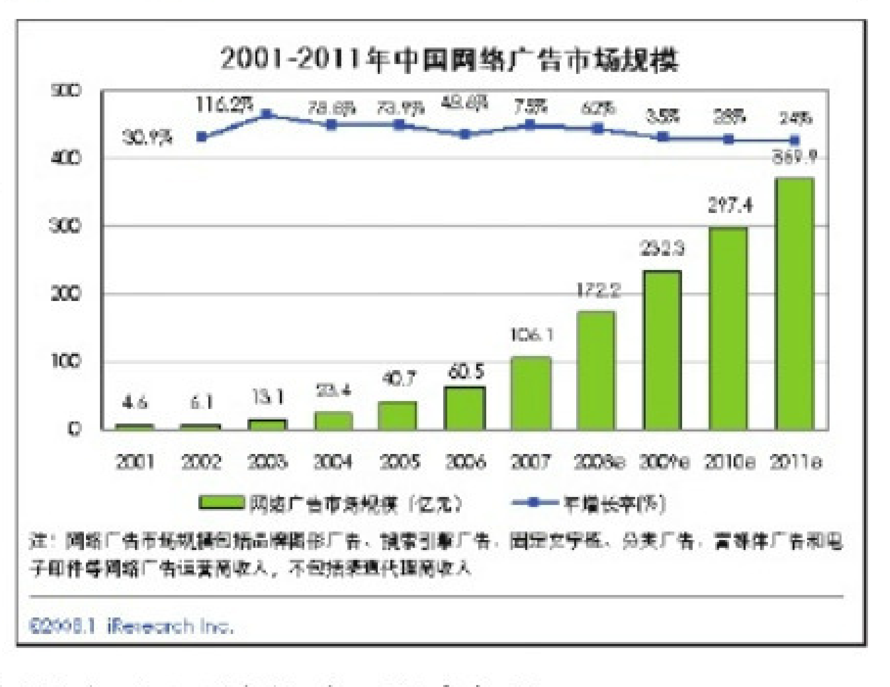
金融危机虽然冲击了全球的投资和消费信心，但对中国IT格局的影响相对要小得多。从另一个角度来看，金融危机也会促使银行向IT服务商提出数据整合、风险控制及外包等进一步服务要求，而这些服务一直以来都是中国IT业的一个短板，所以正好可以借洋巨头跌入低谷的机会加以提升。以美国金融业为鉴，国内银行业对信息化一定会提出更高的要求，这对IT业是一次难得的促进。原因很简单，因为国内银行业对IT的依赖性越来越强，况且由于中国特色的金融体系，美国的金融危机不至于殃及中国金融业，并不会出现大的倒闭和并购，再加之国内金融业的信息化水平本来就与发展水平不相适应，所以，这种IT方面需求是会不断增长的。

中美两个IT市场有不同的消费结构，中国以消费硬件为主，美国则以软件和服务为主，这也是为什么中国外向性软件企业业绩普遍下滑的原因。中国的互联网市场相对独立，与美国市场没有必然的关联，所以美国的金融危机只会在短期内影响中国IT企业的业绩，并不会长期阻碍中国IT业的提升，如果应对得当，甚至还是创业和投资的良好时期。美国不少IT企业受到金融危机的影响都难以为继，对于国内那些有资本实力的IT公司来说，一个收购中意资产的时机已然到来。不过对于中小企业来说，未来将有一段漫长难熬的日子。

普通人的担忧

再大的危机，也必须落实到人身上才能显示出其真正的残酷。抛开美国那边的阶级兄弟不说，金融危机对于中国的普通公众已经显示出一定的消极影响。正如前面所描述的那样，次贷危机通过金融资本传递到IT制造业，再影响到普通员工。投资环境的严峻和国外市场需求的紧缩，使得中国IT企业的创业和市场都受到波及。来势汹汹的金融危机严重打击了投资方和创业者的信心，面对无法预估持续时间的不景气，让国内IT企业开始筹备“过冬”。

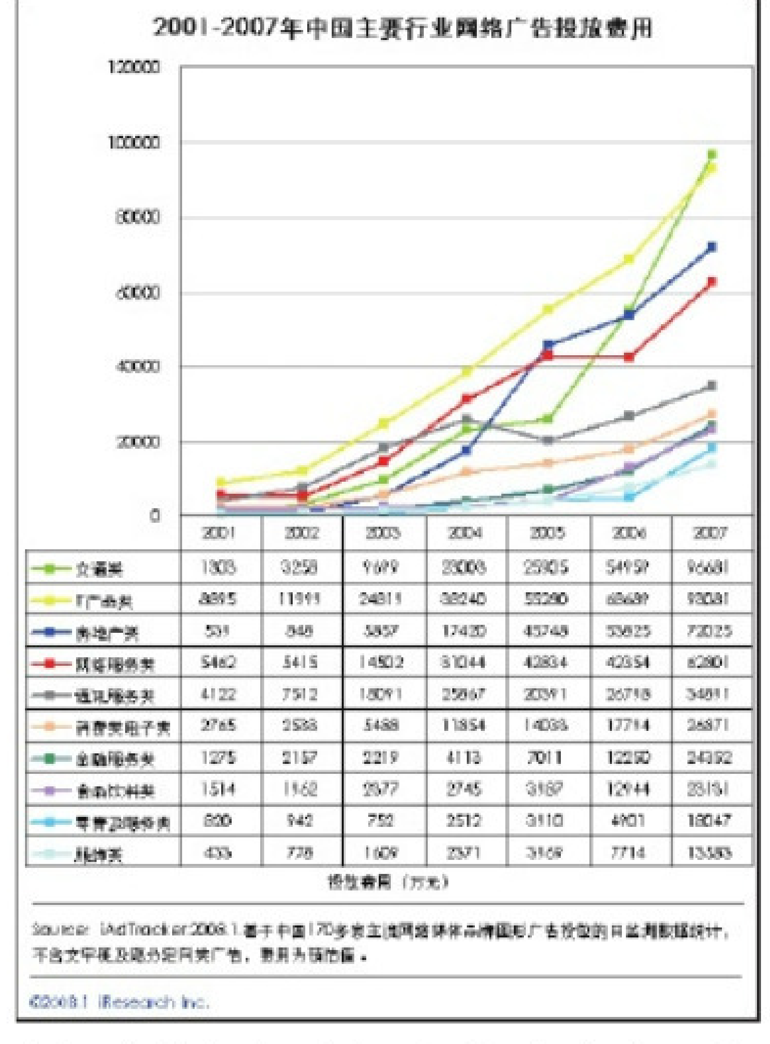




凯鹏华盈（KPCB）创投基金执行合伙人汝林琪告诉本刊记者，此前凯鹏华盈在国内洽谈的多个投资项目，如今都在进行重新评估，即使评估通过，投资的规模也会缩小，对于优质项目企业的投资支持力度将会加大，以帮助企业挺过目前的难关。而10月7日，投资过苹果、雅虎和Google等公司的国内知名投资机构红杉资本紧急召集其投资过的奇虎、大众点评网、康盛创想、悠视网、壁虎科技等多家IT公司，要求这些创立不久的公司做好准备度过此次“经济寒冬”。红杉资本的合伙人在会议上分析了企业运营中的各个职能模块，告诉这些公司在新项目立项、现金流监控、市场营销等方面加强管理，并告诫他们想方设法度过这次可能持续几年的经济萧条。随后康盛创想即将旗下Ecshop系列软件（包括Ecshop、Ecmall、Maifou等）项目卖给电子商务服务提供商上海商派网络。移动电视广告运营公司世通华纳拿到了风险投资公司共9500万美元，此前正筹备在美国上市，但金融危机的爆发使得上市的大门基本关闭，资金严重短缺导致世通华纳全面收缩战线，与全国各地多个合作伙伴的合作均已终止，并筹备裁员。视频服务提供商优酷网总裁古永锵和天线视频网内容产品运营副总裁曾伏虎都表示，中国互联网创业型公司2/3以上的资金都是来自海外，此次由华尔街引发的金融危机直接导致VC行业发生了巨大变化，投资热情正在开始退潮，融资门槛提高，已有几家公司的融资计划搁浅，将会有一批小网站扛不住倒闭，可能会导致互联网视频共享网站遭遇一次大洗牌，今明两年是视频行业一道很严峻的坎。



凯鹏华盈执行合伙人汝林琪



而本刊记者在国庆期间与北京、上海等地多家IT企业员工的交流也显示，目前国内IT创业企业都不同程度遇到资金短缺的问题，降薪、裁员的消息也并不新鲜。几家在美上市的著名网络游戏企业虽然坚持表示受到的影响不大，但已不约而同提高了新游戏引进门槛，并酝酿增加“时间消费”的点卡模式，以保证稳定的现金回笼。对于普通消费者来说，一个相对理性谨慎的IT消费时代，正在慢慢降临。

邮出特色，E出精彩

——电子邮件应用的新体验

■贵州 冰河洗剑

一个电话、一条短信，让远隔千里的问候祝福变得异常简单，不过依然有人还是选择缓慢却更具蕴意的传统邮递；QQ、MSN之类的即时交流工具虽然已成为主流，但E-mail的重要性永远无法被取代。随着网络技术的发展，E-mail邮件服务也不再仅限于过去简单的电子邮件收发了。全新的邮件收发方式开始出现，邮箱服务愈加完善，电子邮件的应用也从简单的交流沟通，扩展到各种精彩资源的发布与分享……

新技术篇 E-mail焕发新春

——Web 2.0集成与黑莓PushMail应用

“聚合原理”是创造性思维中很重要的一条原则，当E-mail与Web 2.0的流行服务和协作技术相结合时，又创造出了一种新的E-mail应用方式；除了在网络上的纵深发展外，E-mail开始向手机等设备延伸，黑莓PushMail开始越来越为手机用户熟悉……一切都昭示着，新的技术发展，将会给E-mail带来更为广泛的应用。

整合Web 2.0技术，新鲜的Zenbe很自信

QQ邮箱、Gmail、163邮件、雅虎邮件……众多的邮件服务，已经让我们疲于选择了，再推出什么新的邮件服务，还能有什么吸引力吗？然而新鲜事物总是让人惊奇的，一个叫Zenbe的网站（http://www.zenbe.com/），自信满满地推出了一项独特的邮件服务。

在Zenbe提供的邮件服务中，整合了Web 2.0时代最流行的在线聊天方式——叽歪唠叨碎碎念（TWitter），提供了Youtube视频的共享，囊括了各种最常见的Web 2.0网络应用，Flickr相册、Rss订阅、地图等。拥有这个邮箱，是否我们已不再需要其他的服务？

一、剔除广告，邮件更易用

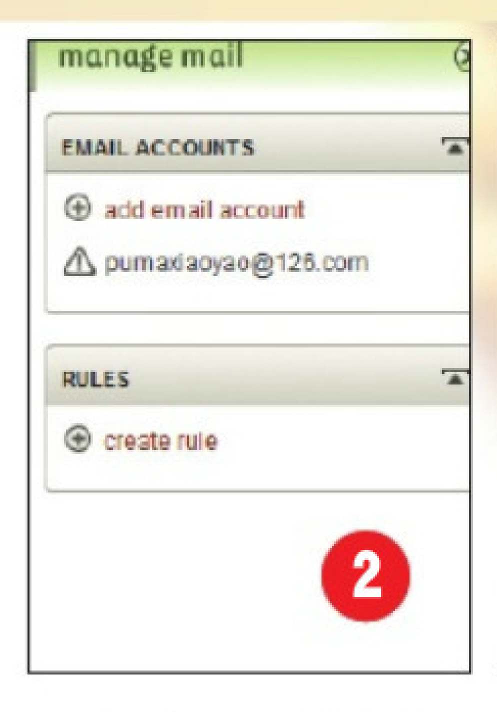
旧瓶不能装新酒，Zenbe提供的新邮箱服务也撇开了IE6，只对新版的IE7/8浏览器提供支持。毕竟IE6的安全性要差许多，对于邮件之类涉及用户重要隐私的服务，安全性是第一位的。其他一些常见的浏览器，如Firefox 2/3和Safari 3，也同样可体验Zenbe提供的邮件服务。

Gmail之所以被许多用户所青睐，有一个很重要的原因是其拥有简朴的页面，没有让人眼花缭乱的广告。Zenbe的邮箱页面打开非常快，页面同样没有任何广告（图1）。常见的邮件服务功能很齐全，可收发邮件、加标签、加星、搜索，界面非常素雅，执行速度也很快。比较实用的一个功能是，在浏览查看多封邮件时，随时可以点击邮件正文窗口上方的“Pop message into a new window”按钮，将会自动将邮件在新的简洁窗口中打开，同时主窗口中自动返回邮件列表页面，方便查看处理其他的邮件。



在换用Zenbe后，可能需要导入其他邮箱，可在“Mail”标签页下点击右边的“Click here to add other……”链接，在弹出的“Manage mail”扩展栏中，点击“Add email account”，可添加其他邮箱账号，让Zenbe帮助我们接收管理其他邮箱中的邮件（下页图2）。虽然Zenbe只提示支持Gmail、Yahoo和Windows Live等

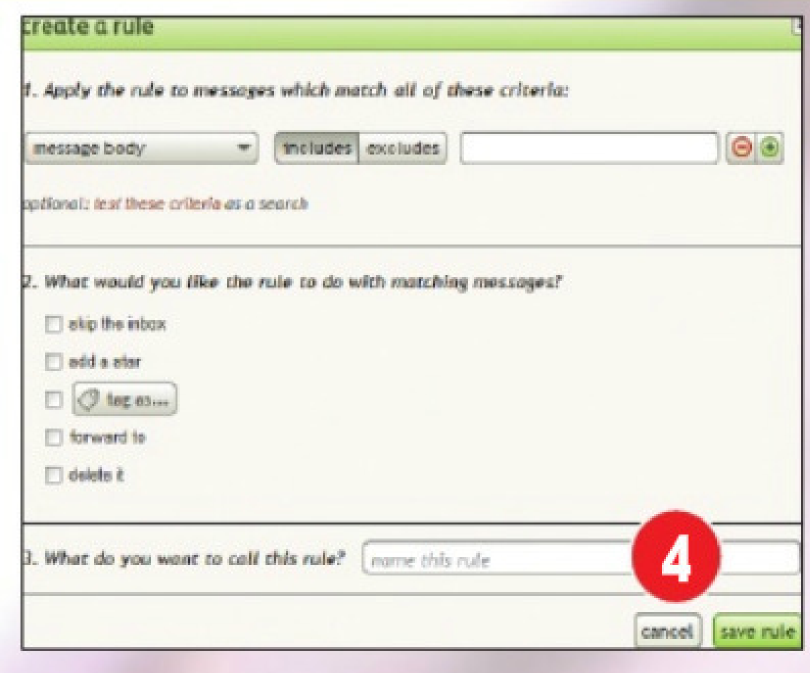
邮箱，但实际是可以支持所有邮箱的。输入邮箱地址后点击“add”按钮，在弹出的账号设置页面中输入邮箱用户名及密码，再展开“Show advanced options”，设置邮箱服务器地址（图3）。注意，默认的邮箱服务器地址是“Mail”开头，而国内大部份邮箱服务器都以“POP3”开头，因此一定要修改过来。设置完毕后，点击“Save this account”按钮，即可保存设置并连接设置的邮箱进行验证。过几秒钟后，在Zenbe中将会收到一封新邮件，打开后就可以完成此邮箱账号的验证。用同样的方法可以将所有的邮箱账号都导入，通过Zenbe进行接收管理。



2



3



4

在“Manage mail”扩展栏中，点击“Create rule”按钮，可方便地建立邮箱规则，用于阻拦垃圾邮件或对邮件进行自动分类管理（图4）。规则设置非常灵活，功能强大。

Zenbe的邮件特异功能

在“File”标签中提供了附件管理功能，十分实用，可方便地管理接收到的所有邮件附件，也可随时在邮件中添加自己要邮寄的附件。

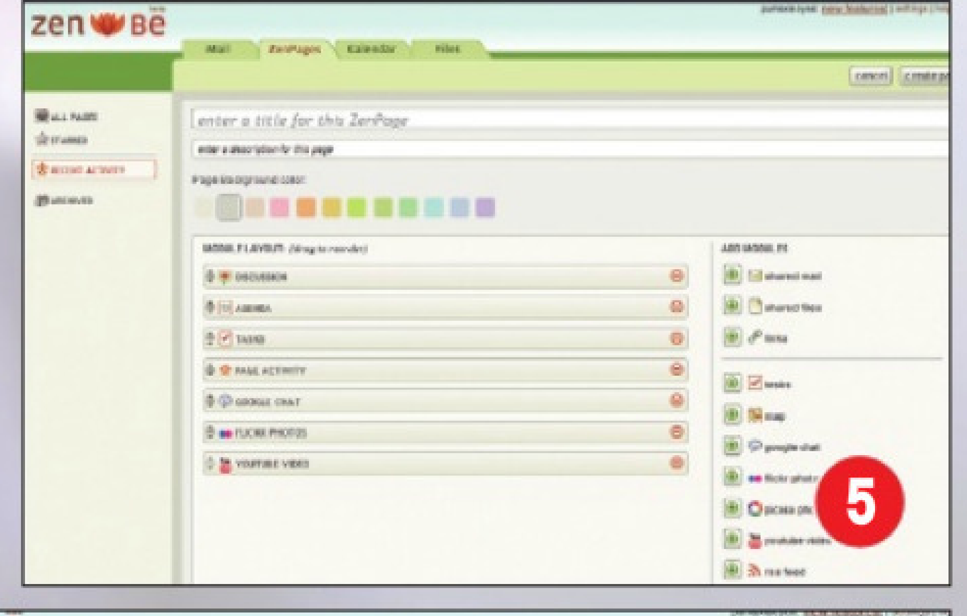
尤为值得一提的是，在Zenbe中接收到带附件的新邮件，即使用户的系统中没有安装相应的打开软件，如PFD、PPT等类型的附件，也可直接通过Zenbe提供的附件查看功能，得以查看预览附件的内容，具体功能将会在后面的章节中进行介绍。

二、邮箱中的Web 2.0与网络协作

现在来看看Zenbe的重头戏“ZenPages”，在这个标签中提供了与朋友聊天、看视频、分享文件、发博客等Web 2.0功能。

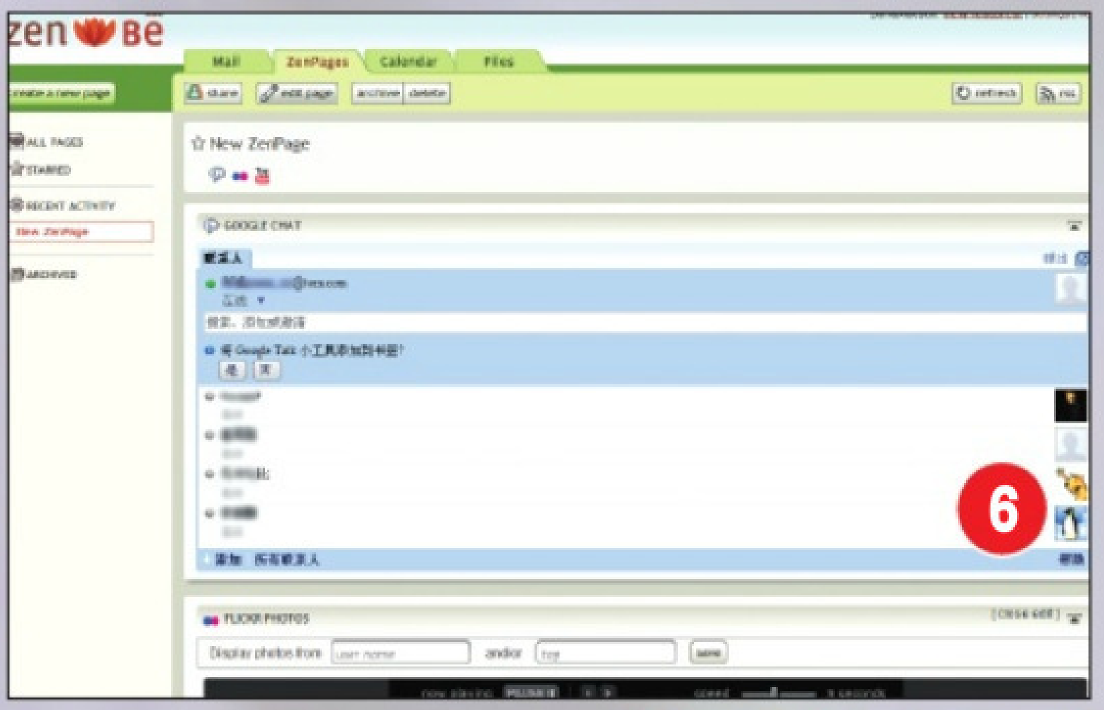
1.建立ZenPages页

首先，需要建立激活一个ZenPages页面。点击标签页中的“Creat One”链接，打开新建页面，输入ZenPages的标题及描述信息，并可设置一个页面背景色（图5）。在下方的“Module Layout”中可设置页面Web 2.0功能模块，页面的功能模块很丰富，可添加的功能模块包括添加/导入链接（Links）、导入Flickr相册（Flickr photos）、Rss订阅（RSS feed）、Gtalk（Google chat）、文件分享（Shared files）和地图（Map）等。



5

添加功能模块很简单，点击“Add modules”中相应的模块前的“+”按钮，即可将其添加到“Module Layout”列表中，并可拖动调整模块排序。默认已添加了4个功能模块，“Page activity”（页面动态）、“Discussion”（在线交流）、“Agenda”（日程安排）和“Tasks”（任务管理），可点击模块后的“-”号按钮删除不需要的模块。这里我们又添加了“Google chat”“Flickr photos”“Youtube video”。添加设置完毕后，点击“Create Page”按钮，即可完成ZenPages页面的建立。在页面左侧“Recent activity”列表中可打开刚才建立的ZenPages页。



6

2.Zenbe玩Google Talk

“Google chat”模块可实现在Zenbe邮箱中直接登录Google Talk，与好友聊天。点击模块中的“Sign In”链接，在弹出窗口中输入Google Talk登录账号及密码，确认后即可登录（图6）。点击“将Google Talk小工具添加到书签？”下的“是”，可将Google Talk添加到Zenbe邮箱页面右侧的快捷书签中，方便下次直接登录聊天。点击“弹出”图标，可将Google Talk页面弹出，不耽误做别的事情。

将Google Talk页面弹出后，可方便地与好友在线交流。Zenbe的Google Talk采用了多标签页面的形式，点击“联系人”标签列表中的好友名称，即可新开一个聊天标签，在标签页中可实现所有Google Talk聊天功能（图7）。

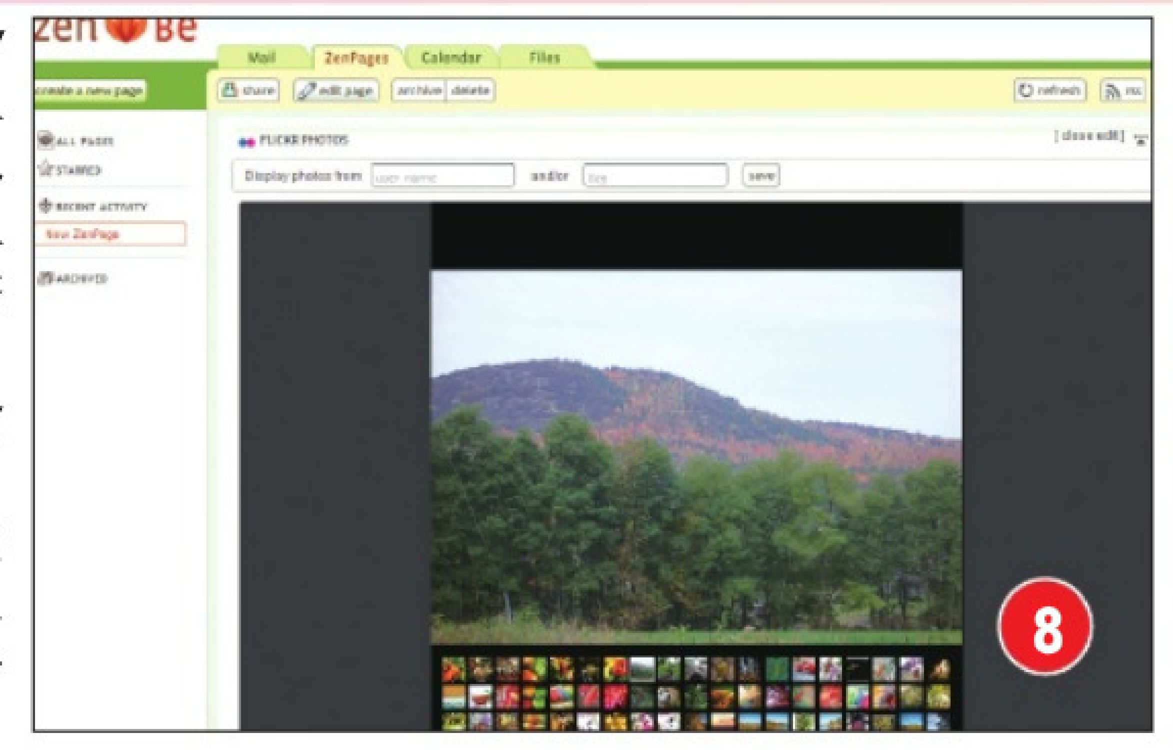


7

3.Zenbe中的Flickr

Flickr是一个非常流行的Web 2.0图片博客中心，可在上面共享发布自己的照片或搜索查找需要的图片。将Zenbe纳入邮箱中的话，可更方便地在邮件中添加各种需要发送的图片。

在Zenbe邮箱中添加了Flickr模块后，将会自动随机调入Flickr相册中的各种图片，并以幻灯片方式进行显示。如果想显示指定用户名或相应关键字的图片，可点击模块栏上的“Edit”





按钮，在“Display photos from”中可输入要显示的相册用户名，也可在“And/Or”中输入要搜索显示的图片标签（Tags），点击“Save”按钮后，即可搜索显示指定的图片了（图8）。

碰到喜欢的图片，点击此图片，将显示图片信息页，包括图片名称、上传者、描述信息等（图9）。想到Flickr上查看原图的话，可点击“Open photo in new window”链接，在新窗口中打开原图片页面，获得图片的调用代码。



4.与好友一起看视频

在“Youtube video”模块中，点击“Edit”按钮，在展开的链接框中粘贴入某个Youtube视频链接，点击“Load video”按钮，即可在Zenbe邮箱中观看Youtube视频了（图10）。在邮箱中看视频似乎并没有太大的作用，不过看看下面的ZenPages协作功能，就可明白其意义了。

5.ZenPages的共享协作

其实，如果仅仅只是将各种Web 2.0元素集成在邮箱中，似乎除比较方便外，并没有更多的意义，尤其是在邮箱中看视频还需要复制链接，似乎有些多此一举了。不过Zenbe邮箱并不仅仅是集成这么简单，Zenbe邮箱为每个用户建立的ZenPages页面提供了共享发布的服务。

建立一个ZenPages页面后，点击页面名称下的“Share”按钮，打开共享页面。输入要邀请的任意好友邮件地址，并附加描述信息，点击“Send invitation”按钮，即可向好友发送邀请了（图11）。当好友接收到邀请后，点击邮件中的“Try it”链接，即可在浏览器中打开一个ZenPages页面的独立链接。无需进行注册，设置一下显示的用户名和时区信息，确认后就可打开ZenPages页面。

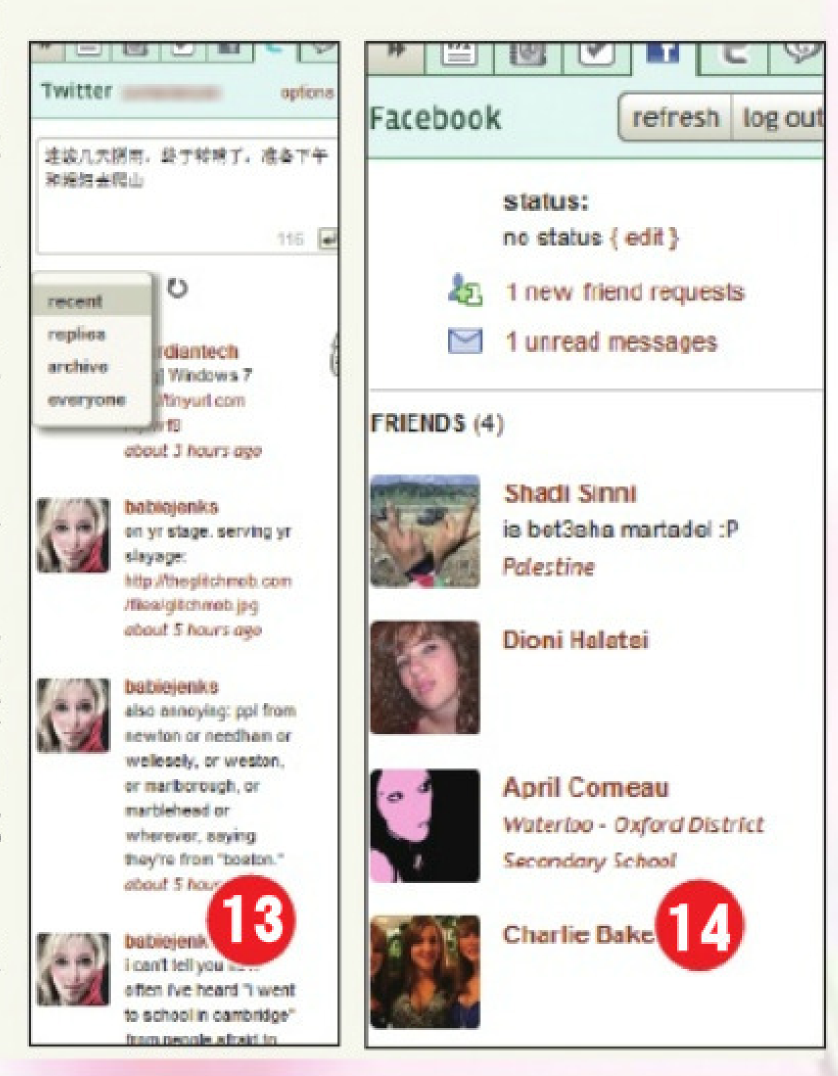


被邀请的用户都将拥有对此ZenPages页面的修改权限。简单说来，这就是一个协作页面，例如刚才添加的Youtube视频或Flickr图片相册，所有被邀请用户可在此ZenPages页面中进行讨论。再结合Zenbe默认的“Agenda”（日程安排）和“Tasks”（任务管理）功能模块，可实现更多的日常工作协作安排，非常实用（图12）。同时为了方便用户即时了解到协作页面的更新情况，在ZenPages页中提供了RSS订阅服务，有任何工作任务的安排、进度的更新，都不会错过。

三、快捷标签，玩玩“唠叨”和“脸谱”

前面我们提到过Zenbe中提供了Twitter和Fackbook服务，不过在刚才的ZenPages页面中似乎没有Twitter和Fackbook模块。这是由于ZenPages页面侧重的是Web 2.0的协作，对于Twitter和Fackbook之类的个人服务，则放在快捷标签中。

快捷标签位于邮箱右侧上方，刚才添加的Google Talk也在其中。在标签列中选择“T”图标的标签页，设置自己的Twitter账户登录用户名及密码，只在登录设置，以后便可直接使用Twitter服务了。直接输入内容文字，回车即可发布。在下拉列表中选择“Recent”，可查看Twitter中最新发布的所有唠叨，“Replies”可查看别人对自己的回复，“Archive”可查看自己发布的所有内容（图13）。



在标签列中选择“F”图标标签页，设置Facebook登录账户信息即可玩脸谱，可方便地查看到所有Facebook好友的信息，随时了解更新，变更自己的状态，接收和发送短消息（图14）。在快捷标签中还提供了其他的功能，比如圈写日历安排日程表、在线网址收藏和联系人列表、我要做的几件事情等，也都很有意思。

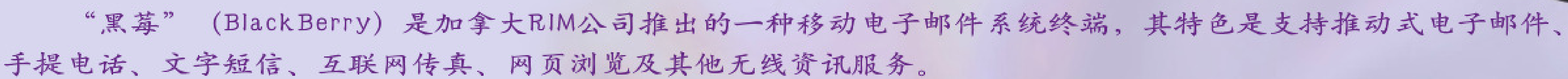
Zenbe提供的服务确实很不错，如果对现在的邮箱不满意，平时也很喜欢玩Web 2.0的各种服务，那么可以坚决的换用一下Zenbe。

黑莓PushMail，走近寻常百姓

手机等移动设备与网络的结合，使得网络无处不在，各种网络操作都可借助移动设备变得更加方便自由。随着“黑莓”手机的流行，电子邮件应用技术又有了新的变革，电子邮件开始从个人PC跨越到手机等数码设备，电子邮件的应用也更加广泛实用。“黑莓”手机最实用的就是“PushMail”邮件推送服务，将邮件直接推送到用户的手机上。PushMail的快捷，也让E-mail邮件再次焕发青春，获得更广泛的应用。

长久以来，国内的黑莓手机用户一直无法真正体验到BlackBerry的魅力。不过随着黑莓手机玩家的增多，一系列满足黑莓用户需要的软件及服务逐渐出现，“尚邮”、BerryMail、移动139邮箱、新浪爱邮等，开始尝试提供类似PushMail的服务，这才让国内广大黑莓手机用户真正享受到BlackBerry所带来的方便、快捷的邮件即时收发服务。

让我们来体验一下使用手机，弹指间搞定E-mail的轻松感受吧！



“黑莓”（BlackBerry）

“黑莓”（BlackBerry）是加拿大RIM公司推出的一种移动电子邮件系统终端，其特色是支持推动式电子邮件、手提电话、文字短信、互联网传真、网页浏览及其他无线资讯服务。

从技术上来说，BlackBerry是一种采用双向寻呼模式的移动邮件系统，兼容现有的无线数据链路。BlackBerry出现于1998年，由于小小的标准英文黑色键盘挤在一起，看起来像是草莓表面的一粒粒种子，因此有了“黑莓”这么一个有趣的名字。

“黑莓”的巨大吸引力在于其强劲的邮件推送机制（PushMail），它可将邮件像短信一样第一时间发送到用户手机中，而不必整日担心邮箱里是否又有了新邮件。与同手机自带的邮件功能不同，PushMail有很大的优势：手机自带的邮件功能通常需要用户主动访问邮箱，看是否有新邮件；而PushMail则在邮箱中收到新邮件时，自动将邮件推送到用户的手机上，就好像收发短信一样方便。

2006年5月17日，中国移动通信与RIM（BlackBerry的发明公司）合作推出“BlackBerry”业务，可通过移动网络设备连接，把邮件直接推送给手机客户，使其随时随地接收、回复、转发和撰写电子邮件。此外，提供了丰富的邮件管理功能，可支持附件按需压缩下载、多账户使用和邮件过滤，支持阅读的附件非常多，包括常见的Word、Excel、PPT、PDF、JPG、GIF、HTML、PNG、BMP、TXT、ZIP等多种格式。不过很可惜，中国移动提供的“BlackBerry”业务只是面向企业级用户，而国内的黑莓手机个人用户一直被拒之门外。

“尚邮”的革命，让普通手机变黑莓

“尚邮”是国内第一款面向个人的PushMail产品，支持多数企业邮箱和主流的公众邮箱，对于普通的BlackBerry个人用户来说，尚邮是体验PushMail非常好的一个选择；对于其他非BlackBerry手机用户，同样可通过尚邮软件免费体验到PushMail功能的强大！

一、下载安装，手机型号要选好

首先，需要到尚邮网站（http://www.shangmail.com）注册一个账号，注册是免费的，可选择注册精简版或专业版，然后下载安装尚邮程序。

提示：尚邮注册用户可分为精简版本和尚邮专业版，精简版本可满足日常的收发邮件需求，而专业版本则提供了更多商务级的个性化功能，如个人信息同步、尚邮快报等。另外，两种版本可绑定的邮箱数目不同，精简版只能绑定2个邮箱，专业版可绑定5个邮箱。两种版本都是完全免费的，在使用尚邮收发邮件时产生的数据流量，只有运营商会收取相应的费用。

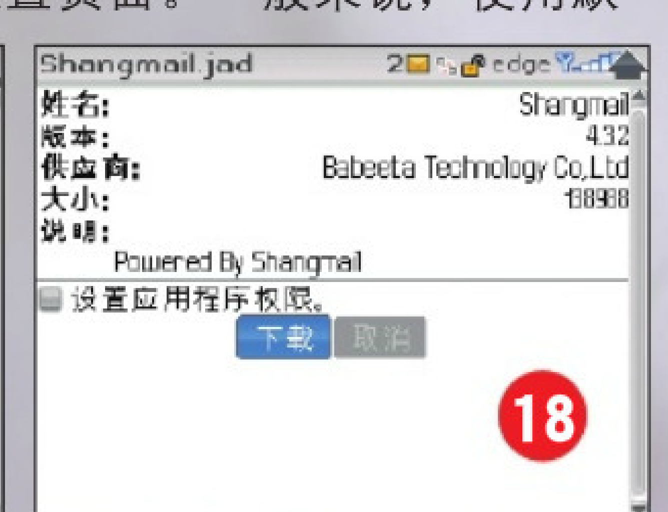
有两种下载安装方式，可将尚邮软件下载到本地PC上（下载地址：http://www.shangmail.com/download.html），通过使用数据线、蓝牙或红外装置将尚邮传输到手机中进行安装，或使用RIM公司提供的“BlackBerry Desktop Manager”桌面管理器进行安装。尚邮基本支持市面上所有的手机品牌，在下载安装时，需要注意选择与手机品牌和型号相符的尚邮软件（图15），如果型号选择错误，可能会导致尚邮无法正常使用。



也可以通过WAP站点下载，使用手机登录“http://wap.shangmail.com”网站，打开“下载”链接页面，在页面中选择手机品牌，例如这里选择的是BlackBerry（图16）。然后选择相应的手机型号，打开下载页面（图17）。打开“下载安装包”页面，选择“设置应用程序权限”项（图18），确认“下载”按钮，弹出程序权限设置页面。一般来说，使用默







认的权限设置即可，如果程序无法正常运行，需要将权限中的防火墙设置为允许，也可直接将所有权限设置为“允许”更方便（图19）。设置完毕后，即可自动下载安装尚邮软件了。

安装完成后，在BlackBerry桌面可看到安装的尚邮程序图标名称为“Shangmail”（图20），选择图标运行尚邮程序。打开尚邮程序后，界面很简洁，需要按下滚轮键或菜单键，即可弹出菜单。尚邮软件会根据系统设置，自动调整设置软件中英文语言。在菜单中选择“登录”项，打开登录页面，输入用户名和密码后登录尚邮软件。



二、尚邮设置细细调

登录成功后再打开菜单，可看到现在多出了几个项目（图21），选择“设置”项打开设置列表（图22），可进行邮箱账号及邮件、过滤等设置。

1.将邮箱绑定到手机

首先进行“账号设置”。在“账号设置”项中，可以为尚邮绑定多个邮箱，普通用户一个用户名可绑定2个邮箱，专业用户可绑定5个邮箱。调出菜单后选择“新建”项（图23），打开新建界面，输入要绑定的邮箱地址和用户名及密码（图24）。确认后要求设置POP3和SMTP服务器地址及端口，完成后即可新建一个邮箱账户。用同样的方法，将多个邮箱绑定到尚邮中。

邮箱绑定注意事项

尚邮支持的邮箱非常多，常见的Gmail、Yahoo、163、263、新浪、Tom、21cn、搜狐、中华网、QQ邮箱等都可正常绑定使用。但在添加绑定一些常见的邮箱账户时，有一些设置事项需要注意。

对于Yahoo邮箱，目前只支持以.cn结尾的Yahoo中国邮箱。配置时注意设置POP3和SMTP服务器域名时，不要忘记最后的“.cn”结尾，如POP3服务器地址为“pop.mail.yahoo.com.cn”。另外，在用尚邮收发Yahoo邮箱时，首先必须用电脑登录Yahoo邮箱账户，在左侧工具栏定制开启“POP设置+短信提醒”，否则POP功能将会受限，无法通过尚邮接收到邮件。

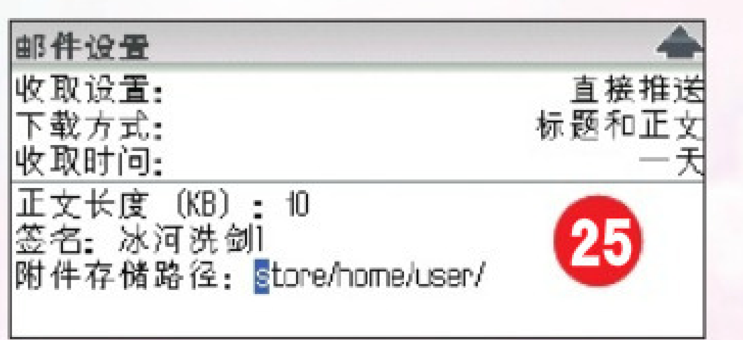
网易的126或163邮箱不支持直接开通SMTP、POP3的服务，需要定制网易的“随身邮”服务方可开通，否则不能使用尚邮。

绑定Gmail邮箱时，同样需要用电脑登录Gmail邮箱账户，在“设置”→“POP和转发”选项中开启Gmail的POP功能。另外，要注意的是Gmail邮箱的POP服务器端口是995，SMTP服务器端口是465，在设置发送/接收服务器端口时，都需要勾选“SSL验证”。

QQ邮箱之类的，也需要手工开启SMTP、POP3服务。另外，有一些邮箱在尚邮使用中可能不太稳定，例如网易邮箱收邮件有时比较慢，这是由于网易邮箱对POP连接频率做了限制；而Gmail和Yahoo邮箱需要建立SSL链接，因此收发邮件也可能比较慢。

2.邮件接收设置

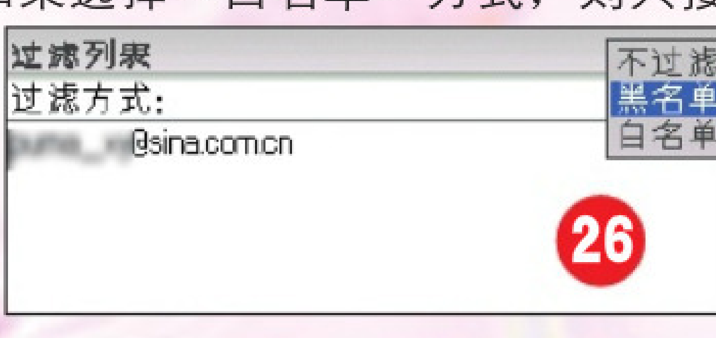
返回设置菜单，打开“邮件设置”，在这里可以自由选择邮件接收设置、下载方式、收取时间、邮件最大长度、签名等，还可设置附件保存目录（图25）。



邮件接收默认设置为“直接推送”，要体验黑莓的PushMail当然要选择这种方式了。在下载方式里可以选择接收的邮件内容，有仅标题、标题和正文、完整邮件三项。收取时间可以设置为一天、三天、一周、任何时间四项。签名设置就是发送邮件时的签名，尚邮很干净，不会在发送的邮件后面添加任何多余的广告信息。邮件最大长度可根据需要进行设置，以避免接收到一些体积太大的邮件占用太多流量。

3.邮件过滤

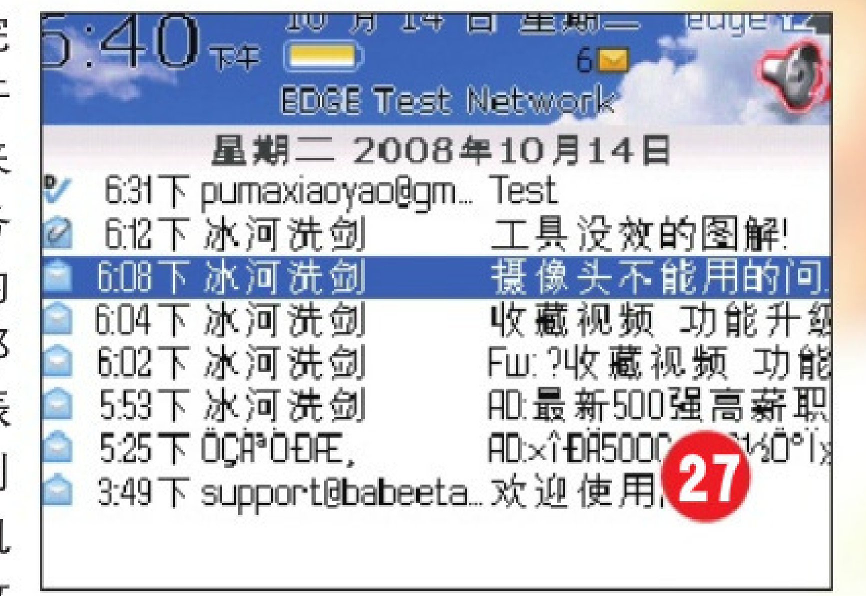
在“过滤设置”中，可选择按黑名单或白名单方式进行邮件过滤，功能相对还是比较简单，只能手工过滤掉一些垃圾邮件（图26）。例如选择过滤方式为“黑名单”，在下方添加邮件名单后，则添加的地址发送来的邮件将不会被接收；如果选择“白名单”方式，则只接收添加的指定地址发来的邮件。如果使用的是专用邮箱，只接收指定联系人的邮件，那么使用白名单方式可大大避免垃圾邮件，从而节省流量。



另外，还有一些其他的设置项目，如“工作时间”设置，可设置尚邮软件工作的时间段；“系统设置”中可选择CMNET或CMWAP连接，并可设置自动登录项目；在“个人信息管理”项中，可选择信息管理方式，一般设置为“同步”比较安全。通过个人信息管理，可实现个人信息的备份以及联系人、日程、任务的双向同步等，非常实用。

三、邮件变短信，体验尚邮的PushMail

一些设置完毕，现在可以开始体验尚邮带来的PushMail服务了。在设置绑定的邮箱中发送一封邮件，很快手机就振动提示有新邮件到达了。新邮件手机振动是可设置修改的，在“Profile”中设置情景模式，即可修改接收邮件的提醒方式。



如何查看新邮件呢？在尚邮中并没有相应的邮件管理菜单项，其实尚邮是与黑莓手机系统紧密结合在一起，直接集成到系统中的“Message（信息）”程序中。切换打开应用程序“信息”，在这里就可看到所有的新邮件了（图27）。其中带有附件的邮件会显示一个别针图标，另外一些标识有“D”的邮件，则表示是发送出去的邮件。

提示：在主界面菜单中，使用“统计信息”功能，可显示总共使用的流量，包括上传和下载，并能显示发送和接收邮件的数量，方便用户管理流量和邮件。

选择某封邮件打开查看，可发现邮件内容显示很正常。不过似乎不能显示HTML邮件效果或图片内容，对于图片之类的，可使用附件进行发送，尚邮可接收下载。只需调出菜单，选择其中的“下载附件”项（图28），即可自动下载并根据附件类型保存到指定目录中。打开手机中的媒体管理工具，即可查看到刚才下载的图片附件（图29）。

发送邮件也很简单，用“Message（信息）”程序撰写邮件并发送即可，同样的，也可以发送图片等附件。接收和发送的速度都很快，基本没有什么延迟。

相比其他的PushMail产品，尚邮有两个很大的优势，首先是完全免费，再一个就是支持普通手机，并支持各种POP3/SMTP邮箱，无须改变自己的常用邮箱。值得一提的是，在市面上还有一款名为“TencentShangmail腾讯尚邮”的软件，其最新版本为v3.1 build 4835，这款软件其实是腾讯和尚邮联合出品的自动推送邮件软件，与尚邮基本没什么区别，唯一一点是尚邮不支持CMWAP，腾讯尚邮支持CMWAP。想体验PushMail的普通手机用户，赶快试一下！

BerryMail，专为黑莓而生

BerryMail是国内一款由个人开发的PushMail功能软件，虽然开发者自己认为这款软件只能算是PullMail，而非真正的PushMail，但对于黑莓手机用户来说，这款软件所能实现的功能，与PushMail几乎没有什么区别。

PullMail

“PullMail”是BerryMail开发者所提出的概念，他认为自己的软件只是PullMail，而要实现真正的Push，必须有几个特点：省电、节省流量和即时性。BerryMail虽能满足Push的前两个特点，但由于BerryMail只是个人开发的免费软件，受限于运营商提供的网络流量，因此无法做到真正的即时性。BerryMail虽然难免会有一些延迟，但延迟值还是很小的，基本能达到即时的需求。

但必须提及的是，BerryMail是由个人免费开发提供的，其服务器有时会因为一些意外原因无法正常提供服务，令人遗憾。

1.BerryMail的安装

BerryMail程序最新版本为1.1.0.3，体积只有54.9kB，比较小巧。可以用BlackBerry自带的浏览器到“http://ota.berrymail.cn”网址进行下载安装，也可用电脑下载进行安装（下载地址：http://www.berrymail.cn/download/berrymailsoft/BerryMail_v1103.rar）。这里讲解一下使用RIM公司提供的“BlackBerry Desktop Manager”桌面管理器进行安装。

将下载文件解压后，可得到一个ALX后缀文件和一个COD后缀的文件。将黑莓手机连接电脑，安装运行“BlackBerry Desktop Manager”，在软件界面中选择“应用程序加载器”，再选择“添加/删除应用程序”中的“开始”按钮，工具开始读取黑莓手机中的软件程序配置。读取完毕后，在左侧的窗口列表中会显示已安装的软件，点击“浏览”按钮，浏览选择解压得到的ALX文件，在列表中将会显示“BerryMail”软件名称，其操作为“安装”。点击下一步按钮，再点击“完成”，就可自动完成BerryMail安装了。

另外，还需要到BerryMail网站（http://bm.berrymail.cn）上注册一个账号，注册后可获得一个形如“pumaxiaoyao@berrymail.cn”的邮件地址，以后通过BerryMail实现黑莓PushMail时，是直接推送此邮箱中的邮件。

2.BerryMail轻松设置

安装完成后需要重启BlackBerry，重启后在桌面上是没有BerryMail图标的，这是由于BerryMail与BlackBerry系统集成在了一起，可调出系统菜单，选择“Options”打开设置菜单，在其中可以看到“BerryMail”项目。

打开BerryMail设置项目，首先设置BerryMail登录账户用户名及密码（图30）。在网络设置选项中，可选择CMNET、CMWAP两种网络接入方式，另外可设置附件的保存路径。



然后进行“自动接收邮件策略”设置，选择“自动更新”项，并可根据情况选择需要开启自动接收邮件的日期。最后进行“个性签名”设置，用于在发送邮件时附加自己的签名。另外，BerryMail会自动在发送的邮件结尾，添加“Sent via BlackBerry by BerryMail http://www.BerryMail.cn”字符串广告标记，这也是免费软件的一个推广方式，可以理解。

BerryMail内嵌于黑莓手机系统内，新邮件提示可直接在黑莓手机自带的情景模式中选择，打开黑莓手机的情景模式，进入激活的模式选择中就可看见“berrymail”选项，进入即可编辑设置。

3.BerryMail体验“黑莓”的诱惑

与尚邮一样，BerryMail是直接内嵌集成到黑莓手机系统内“消息”程序中，所有操作都可在黑莓手机自带的短信邮件收发界面完成。

进入“消息”程序界面后，按下C键或黑莓键，在“发给”中选择邮箱地址，即可进行邮件的编写。在邮件撰写界面菜单中，会多出一个选项“Add Attachment”，使用此选项可添加发送图片等各种类型的附件（图31）。出于网络稳定性及流量考虑，BerryMail限制附件最多可添加5个。编写完毕后，选择“发送”，即可完成邮件的发送。



通过BerryMail接收的邮件，也会被存放在短信界面中，与尚邮类似。同样的，BerryMail也不支持接收显示HTML格式的邮件，只支持纯文本文件，接收到的邮件中如果有附件，也可方便地下载保存。

与尚邮相比，BerryMail的局限性比较大，它只支持黑莓手机，并只支持接收本身注册提供的“用户名@berrymail.cn”邮箱。如果想要接收其他邮箱的邮件，只有进入相应的邮箱，对其进行邮件转发设置，将所有新邮件转发到注册的Berrymail邮箱中，略显麻烦。

中国移动139邮箱，夹缝中的PushMail

尚邮和BrreyMail都是通过软件来为普通邮箱实现PushMail的，而新兴的邮件服务139邮箱则直接提供了PushMail的服务功能。139邮箱是中国移动推出的，虽然它有着强大的运营商服务器保障，但并未提供真正的PushMail，本质上是“手机WAP+短信Push”的Mail方式，虽然比不上尚邮之类的PushMail，但有中国移动作后台，用户还是很多的。

一、开通139邮箱，PushMail需收费

“139邮箱”（http://mail.139.com）是中国移动提供的电子邮件服务，手机号就是邮箱账号，使用比较方便。不过139邮箱是收费的，提供了两种类型的邮箱：5元邮箱、20元邮箱。通过发送短信到10086即可开通139邮箱，如果要开通5元邮箱，可发送短信内容“KTYX5”；要开通20元邮箱，可发送短信内容“KTYX20”。

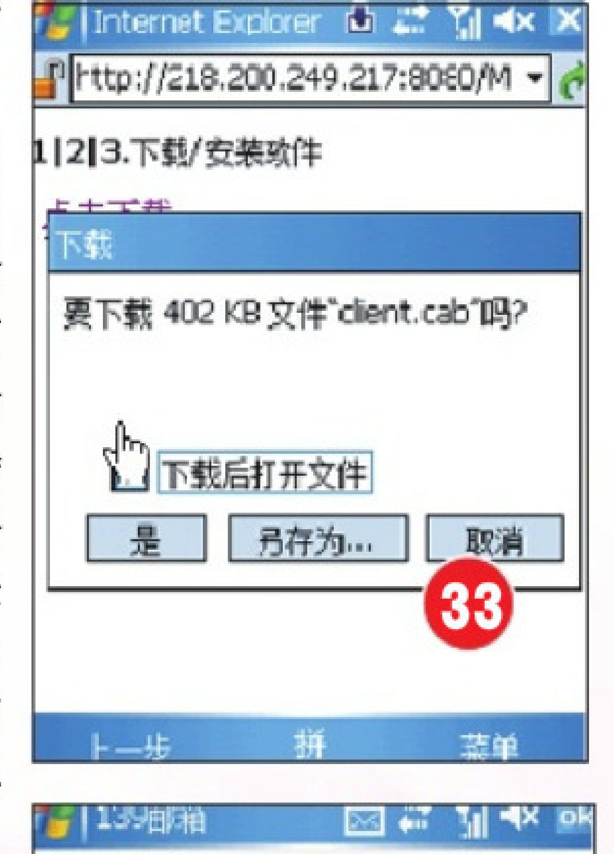
提示：要查看自己的手机是否在139邮箱所支持的手机品牌型号的列表中，可打开“http://mail.139.com/m4center/help.html?id=3”查看139邮箱支持的机型列表。

发送短信后，将会收到一条包含软件下载地址的回复，同时获得一个如“手机号@139.com”的邮箱地址。通过手机打开该网址，点击页面中的“下载软件”链接，然后选择相应的手机品牌和型号（图32），再点击“下载”即可下载安装软件（图33）。

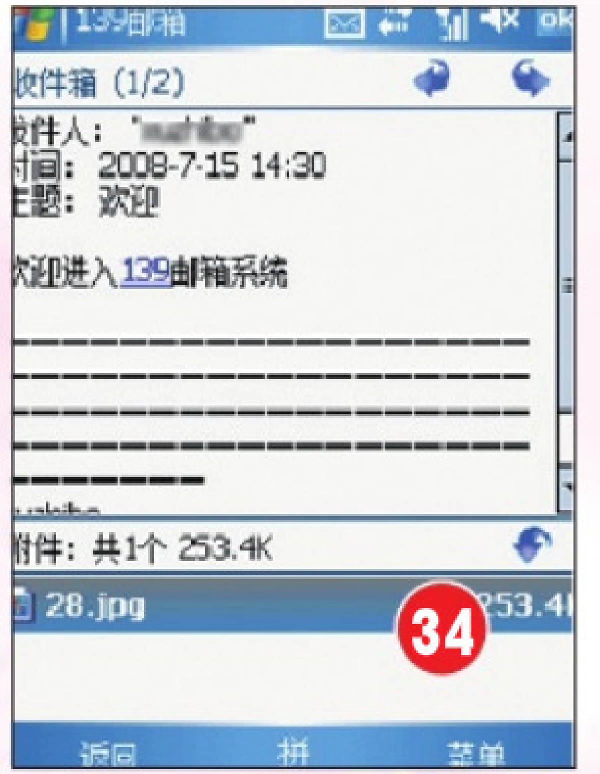
安装手机客户端后，点击“开始”→“手机邮箱”，打开139邮箱客户端软件。在菜单中选择“开始使用139邮箱”，将会自动发送邮箱配置请求。完成配置后，即可使用PushMail服务了。

二、139邮箱的PushMail

当139邮箱中有新邮件到达时，将会在手机上收到短信提醒。打开“收件箱”，就可查看到邮件列表，选择后查看邮件内容。139邮箱也不支持HTML格式的邮件，如果邮件中包含有附件，将在附件列表中显示（图34）。点击附件名称，即可下载该附件。附件下载完毕后，会自动打开查看其内容。



139邮箱的PushMail有一个很优秀的地方，即使用139邮箱软件可查看大部分通用格式的邮件附件。发送到手机的邮件附件已经处理过，即使手机原来不支持这些格式的附件，仍然可查看这些格式的附件。PushEmail支持的直接查看的文件类型包括Word、Excel、PDF、PPT等，非常实用方便。



139邮箱虽然有着功能独特的地方，但也有很明显的缺点：首先是支持的手机类型比较少；其次，139邮箱的PushMail只能绑定139邮箱，不支持其他邮箱；最让人诟病的是，139邮箱并不是真正意义上的PushMail，收到新邮件时不是直接Push，而是发送一条短信通知用户。但手机短信并不是很可靠，短信有时会有延迟，有时甚至会出现短信无法到达用户手机的情况，于是导致耽误接收新邮件。尤其是在节假日短信拥堵时段，139邮箱的PushMail根本无法实现即时推送。

此外，新浪“爱邮”也是一个比较不错的PushMail服务。越来越多的PushMail或类似服务不断出现，PushMail必将成为极为普遍的服务应用，让邮件在工作生活中发挥更大的作用！P

精彩瞬间，永存记忆
——5款数码相册软件横向评测

■策划 本刊编辑部
■执笔 晶合实验室 Mu
■贵州 逍遥

关键字：数码相册 横向评测

数码相机已经走进千家万户，让大家留下许多精彩的记忆。不过将拍摄的精彩照片保存下来，做成电子相册，刻成光盘保存或与好友分享，也是一件非常有意义的事情。如何挑选一款最适合自己的数码相册软件呢？虽然很多商业软件支持数码相册的制作，不过价格太高，除非特别原因并不推荐个人使用。因此我们挑选了几款小型实用的数码相册软件，做了一次全方位的评测，以帮助大家挑选到满意的软件。

测试平台

CPU	Pentium-D 820 2.8GHz
内存	512MB × 4
显卡	铭瑄 狂镭X800GTO白金版 128MB
操作系统	Windows XP SP3中文版
DirectX	DX9.0C

参评软件

软件名称	软件版本	下载地址	价格
数码故事2008	v4.3.0	http://www.wondershare.cn	158元
数码电子相册之星 2008	8.29	http://www.aq313.com	35元
数码大师	2007白金版	http://www.powerrsoft.com/indexgb.htm	35元
留影数码制作系统	2008-3.8-白金版	http://wlyahny.w229.esin.cn/lysmrj	10元
FlipAlbum	Vista Suite Eval	http://www.flipalbum.com	69.95美元

一、软件界面及易用性评测

爱好摄影的朋友，可不一定都是照片处理高手，因此数码相册软件操作应该越简单易用越好。软件易用性的测试考核主要从以下几个方面进行：

软件界面及易用性评测表

软件名称	数码故事	数码电子相册之星	数码大师	留影数码制作系统	FlipAlbum
界面外观	漂亮	普通	较差	较差	普通
界面布局	合理	不太合理	非常不合理	较合理	合理
操作向导	支持	不支持	不支持	支持	支持
提示信息	明了	无	详细	详细	详细
鼠标拖曳	不支持	不支持	支不持	不支持	支持
工程项目	支持，提供项目另存	支持	支持，需要重启软件	支持，很全面	支持

首先，软件的界面给了用户第一印象，界面是否漂亮、菜单和功能模块布局是否简洁合理，都决定着软件是否能吸引用户，或让用户望而却步。其次，如果有简单明了的操作向导，一步一步引导完成电子相册制作，能让不熟悉软件的用户能更快更方便地制作出自己想要的电子相册。因此在制作电子相册的过程中，是否有操作向导也是决定软件是否易用的重要因素。每一个操作项目的详细提示信息，即使是对熟悉各种软件的用户，在操作过程中也是有很大帮助的。

另外，制作电子相册需要进行精心设计，也许一次不能完成，因此需要有工程保存功能，保存当前设计，以方便下次继续制作。最后，需要特别提出的是，在制作电子相册中添加图片和音乐等各种文件是最常见的操作，添加文件时是否支持鼠标拖曳功能，是一个不太引人注意但却非常影响操作易用性的项目。

数码故事的界面非常漂亮，各功能模块布局合理。数码故事并不是提供单纯的向导对话框，而是通过顶端的几个功能按钮实现向导功能，让用户按照相册制作流程，执行照片添加处理、相册菜单设置、预览和刻录等功能。每个子功能界面设置很简单，提示信息也很清晰明了。唯一不足的地方是不支持鼠标直接拖曳照片或音乐文件到制作列表窗口中，必须点击添加按钮，一个个指定添加。如果照片或音乐分散在多个文件夹中，操作起来有些麻烦。数码故事支持将当前的工具项目另存，方便对比在同一工程基础上的不同效果。（**图1**）



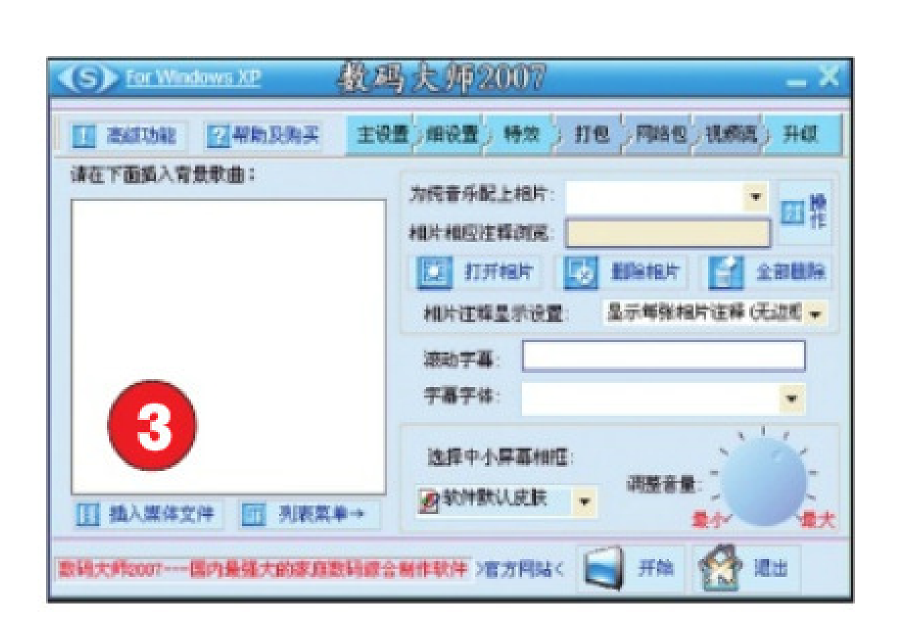
数码故事主界面

数码电子相册之星界面很简洁，所有操作都在主界面中完成，对于熟悉软件操作的用户来说，这样的设计使得操作显得非常直观。但它没有提供相册制作向导，一些不擅长使用软件的用户可能有些不太适应，不清楚每一步该做什么。既然所有功能都集中在一个界面中，那么相应的每个功能模块应该按操作流程进行排列，或按标准操作流程号，但软件的布局却不太合理。例如，制作相册时首先应该新建一个相册工程，可是新建相册的模块却放在界面的右侧，不熟悉的用户可能就会直接在示例相册上进行操作。另外，在添加照片和音乐时，数码电子相册之星也同样不支持鼠标拖曳操作。操作过程中也没有操作顺序及相关的提示信息。（**图2**）



数码电子相册之星主界面

数码大师的界面外观不够美观，在外观布局上显得非常凌乱，各功能模块与设置模块混杂在一起，而且数码大师不支持操作向导，也没有操作流程提示信息。即便是一个非常熟悉电脑操作的用户，在刚接触这个软件时，也得细细查看各功能模块和按钮，才能找到合适的操作顺序。数码大师支持工程文件保存和另存，工程文件被称之为“配置信息”，但很令人意外的是，在操作过程中打开另外的工程时，竟然需要重启软件！图片添加过程中不支持鼠标拖曳。（**图3**）



数码大师主界面

留影数码制作系统的界面外观设计也不够美观，但布局比较合理，各功能按钮排列都很合理清楚。软件提供了制作向导，上手都很容易。留影也不支持鼠标拖曳，添加图片操作比较麻烦。软件对相册设计工程项目的管理很全面，支持新建、另存项目，并可对工程项目进行改名。（**图4**）



留影数码制作系统主界面

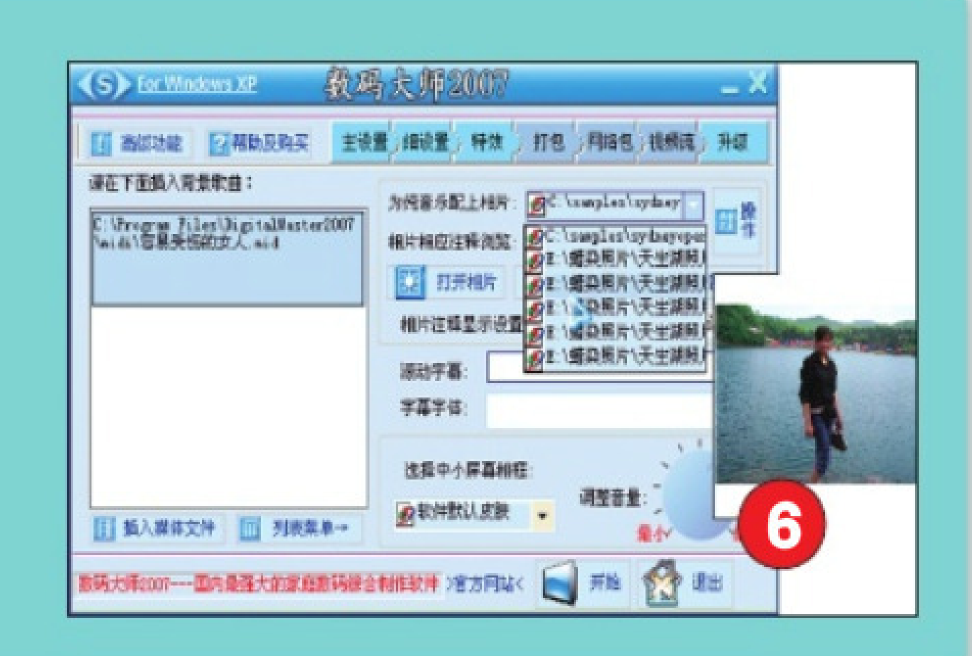
FlipAlbum是一款英文软件，因此对于一般国内用户来说，在操作易用性上相对要差一些。但熟悉英文的用户会觉得FlipAlbum设计得中规中矩，操作起来也很方便。FlipAlbum提供的电子相册向导很易用，三个步骤即可完成制作。在添加图片时可使用鼠标拖曳，比国内的数码相册软件贴心许多。在操作过程中，许多功能都可通过快捷键来完成，很方便。（**图5**）



FlipAlbum主界面

音乐图片，本末倒置？

笔者在测试数码大师的过程中，添加相册图片时，找了将近5分钟才找到图片添加的地方，因为软件界面中没有添加的图片列表，中间的列表窗口是音乐文件的。最后才发现添加图片的地方竟然在“为纯音乐配上照片”按钮处，添加的照片需要展开下拉列表才能看到（**图6**）。看起来更侧重于音乐文件添加而非图片，有些本末倒置了。数码大师的界面功能模块布局非常不合理，虽然在各操作项中有提示信息，但布局的不合理导致易用性很差！



二、电子相册制作功能评测

电子相册制作功能是最重要的测试项目，其中包括的子功能测试项目非常多，按照电子相册的制作流程对各功能项目进行列表测试，结果如图表所示。

电子相册制作功能测试表

软件名称	数码故事	数码电子相册之星	数码大师	留影数码制作系统	FlipAlbum
照片格式	不支持PCX、ICO、EMF、TAG	不支持GIF、TAG、PNG、PCX	不支持PCX	仅支持JPG、GIF、BMP	不支持EMF、TAG
照片编辑	支持，功能丰富	不支持	不支持	支持，简单处理	支持，非常强大
照片特效	支持	不支持	不支持	支持	支持
转场效果	支持，125种，可灵活设置	支持，105种	支持，82种，设置麻烦	支持	支持，设置灵活
音乐格式	MP3、WAV、WMA	MP3	非常全面，AU、MP3、MP4、WAV、MID、MIDI、RMI，支持M3U播放列表导入	AVI、WAV、MP3、MID	MID、MP3、WAV、WMA
音乐编辑	支持	不支持	不支持	不支持	不支持
录音	支持	不支持	不支持	不支持	不支持
添加歌词	不支持	不支持	支持	支持	不支持
音视频同步	支持，强大	支持	不支持	不支持	不支持
视频导入	支持，并可编辑视频和视频特效	不支持	支持	不支持	支持
字幕添加	支持	不支持	不支持	支持，功能很单调	不支持
字幕特效	支持	不支持	不支持	不支持	不支持
字幕同步	支持，调节功能强大	不支持	不支持	不支持	不支持
编辑模式	缩略图模式和故事/时间线模式	列表	列表	简单的缩略图模式	简单的缩略图模式
播放菜单	支持，可自定义	不支持	不支持	支持，不能自定义	不支持
模板	支持菜单模板，很精美	不支持	不支持	支持，简陋	提供相册模板

1.图片导入

经过拍摄及照片处理后，图片格式可能各种各样，在制作电子相册前如果要将所有图片格式统一是非常麻烦的。数码相册软件对图片格式支持越多，在导入图片制作相册时越方便。为了检测软件对图片格式的兼容性，我们主要对流行的几种图片格式进行了测试，包括GIF、TIF、BMP、JPG、PCX、PNG、ICO、TGA、EMF，同时检测对Photoshop处理后的PSD图片格式兼容性。

数码故事支持的图片格式比较多，但不支持PCX、ICO、EMF和TAG格式的图片文件，导入这些格式的图片时会提示“系统内没有安装兼容的译码器”。数码电子相册之星支持的照片格式也比较丰富，不过不支持常见的GIF、TAG、PNG和PCX、PSD格式。数码大师的表现很不错，它支持导入照片的格式是最多的，唯独不支持的是PCX、PSD两种格式类型。留影数码制作系统支持的照片格式是最少的，只有JPG、GIF、BMP三种。FlipAlbum所支持的图片格式也比较丰富，仅不支持EMF和TAG这两种格式。

2.相册图片功能

图片是数码相册的最基本元素。在制作数码相册时，可能需要对图片进行一些简单的编辑剪裁使之符合需要，并根据相册的风格为图片设置一些特效处理效果。同时，相册的转场效果是连接静态图片，并构成相册视频播放不可或缺的，因此我们对这几个功能进行了测试。

数码故事对导入的图片提供了丰富的图片编辑功能，可对图片进行剪裁、添加文本、剪贴画、相框等（**图7**）。特别是特效功能，可为图片添加浮雕、锐化、模糊、带状等特殊效果，这个功能很实用（**图8**）。不过有一些特效功能直接对整个图片区域进行处理，不能设置图片选区，不够灵活。在导入图片后，数码故事会自动为图片添加随机的转场过渡效果。软件内置了125种转场效果，可手工修改转场效果，并可灵活调节每种转场效果的时长和旋转方向、分块等（**图9**）。数码故事中也可导入视频作为相册元素，而且提供了强大的视频编辑功能，可剪切、剪裁、旋转视频，并可设置视频特效，添加视频相框。


7


8



9

Ken Burns特效

数码故事的照片效果和照片过渡效果是所有参测软件中最优秀的。它引入了独特的Ken Burns特效插件，通过在照片上实现镜头的虚拟平移和拉伸等特效，使静态的照片由此变得生动起来，让数码相册更加漂亮。

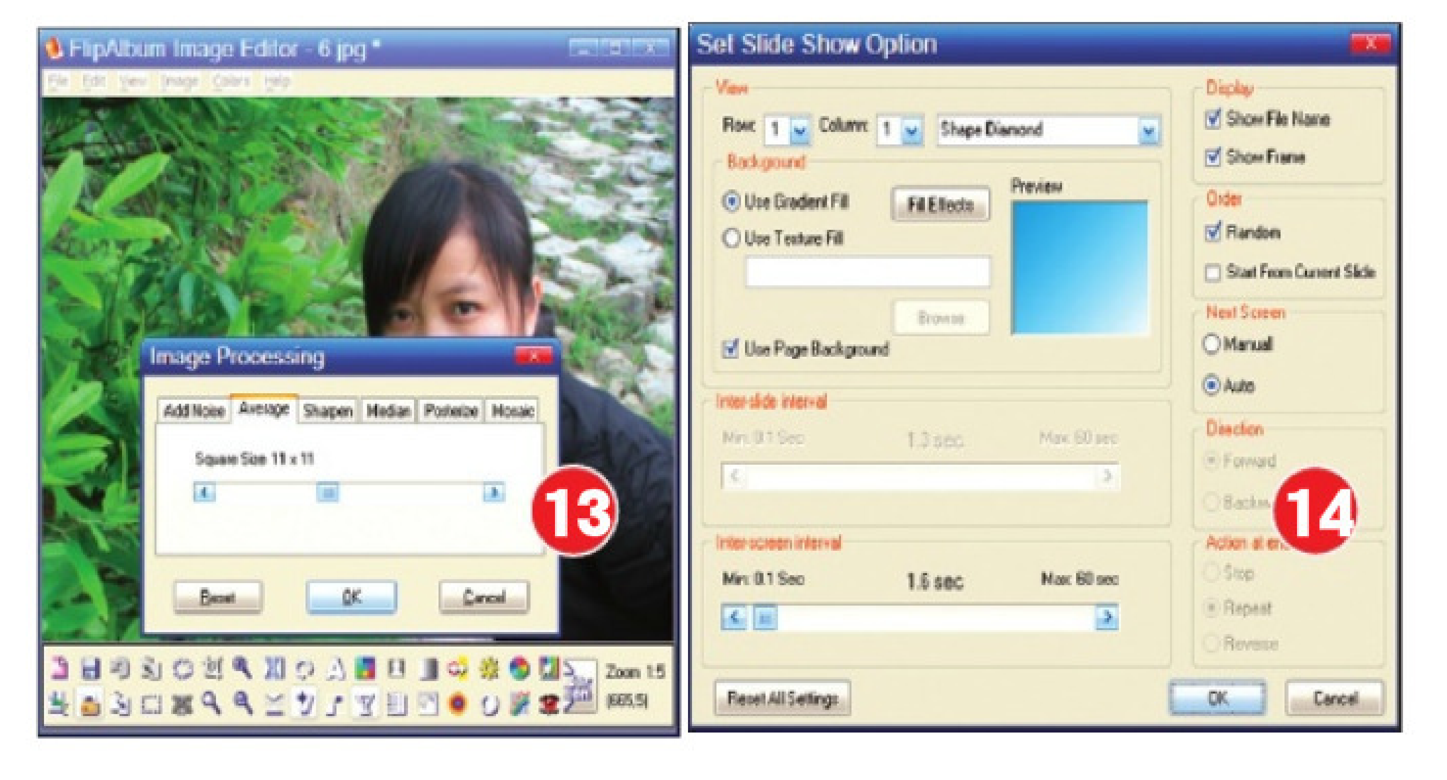
数码电子相册之星的未提供对相册图片的编辑功能，甚至连最简单的图片旋转都不支持。软件提供了105种转场特效，导入的图片默认设置转场效果为随机，可设置转场效果的时长（**图10**）。数码大师没有提供图片的剪裁、编辑或特效处理功能。软件提供了82种普通数码照片转场及40种视频流专用转场特效，其中的视频流专用转场效果挺漂亮（**图11**），可对转场效果时长进行设置，但应用转场效果时需要在照片列表与特效设置框中来回切换，操作很麻烦。留影数码制作系统支持十几种照片特效（**图12**），及简单的图片缩放和旋转处理，但未注册版本提供的图片转场效果比较少。







FlipAlbum提供了非常强大的图片编辑处理功能，可直接对有缺陷的图片进行修复美化处理，包括调节图片明暗度、修改色深、去红眼等（**图13**），还提供了许多特效处理，如浮雕、油画、木炭化、模糊、锐化等。图片编辑美化功能甚至比数码故事还要强大，可对任意指定的区域进行编辑处理操作。FlipAlbum本身默认采用书形结构的翻页效果，它的翻页转场自然平滑而逼真，比其他软件的“翻书”效果强许多。如果改为Slid Show模式就可设置转场效果，并可细致调节各种转场特效项目（**图14**），设置很灵活，可支持在同一页面中采用多张照片实现转场。另外，FlipAlbum还可直接导入WMV、AVI、MPG等视频媒体文件。



3.背景音乐功能

好的相册应该是“音色并茂”的，背景音乐可让相册增色不少。

数码故事可选择导入MP3、WAV、WMA三种格式的背景音乐，并可对导入的音乐进行简单编辑剪裁（**图15**）。另外，在数码故事中提供了录音功能，可在制作相册时方便地将自己录音添加到相册中（**图16**）。另外，在数码故事中可以很准确地设置音乐与相册图片视频同步，软件提供了3条音频轨道，通过时间线设置音乐与图片视频的同步播放（**图17**）。这个功能非常强大，多首音乐可以通过多轨叠加复合，并可完美融入自己的录制音。



数码电子相册之星只可导入MP3格式音乐作为背景，虽然支持导入多首音乐，但多首音乐间无法进行完美过渡，也不能灵活地设置音乐视频的同步。在最终生成相册时，有一个自动音乐视频同步的功能，这个功能也形同虚设（**图18**）。例如我们生成的相册中只有10张照片，但背景音乐长度为3分钟，那么生成的相册会自动将照片显示的时长也延长为3分钟，也就是说播放相册时起码要间隔15秒才会显示下一张照片。

数码大师支持的背景音乐格式非常多，包括AU、MP3、MP4、WAV、MID、MIDI、RMI等，常见的各种音乐文件都可直接添加导入，还可直接导入M3U播放列表。不过数码大师没有提供音频编辑功能，也不支持音视频同步，在调整音乐播放时间上无从下手。有趣的是在数码大师中，可直接导入某首MP3的LRC歌词，这对于制



作某些MTV相册很实用（**图19**）。另外，数码大师可直接导入视频动画，支持Flash、VCD、DVD与ASF、AVI、MPG、MPEG、DIVX等格式的视频动画。



留影数码制作系统可导入相册背景音乐，支持格式为AVI、WAV、MP3、MID等四种，还可直接导入歌词。不过它没有提供任何音乐编辑和音视频同步功能，可控项目太少。

FlipAlbum可导入MID、MP3、WAV、WMA四种格式的音乐文件，但未提供音乐文件编辑和音视频同步功能。

4.字幕功能

在制作相册时，常常需要添加一些说明性的字幕，配合相册图片使之更加生动有趣。静态的文字注释添加功能在前面的图片编辑处理中已经提到过，这里主要的是测试添加动态字幕功能。

在数码故事的编辑面板上可轻松添加字幕文字（**图20**），并可设置字幕文字的字体、大小、方向及字幕显示特效、延续时长等。更为方便的是，在时间线上可通过调节字幕轨道中字幕开始及延长显示的时间段（**图21**），同时可添加多个字幕内容，不同的时间段显示不同的字幕。利用轨道功能可添加不同内容不同特效的字幕轨道，每个轨道显示的字幕可在时间段上重叠并互不影响。





数码电子相册之星完全不支持相册字幕功能。数码大师可添加滚动字幕，但字幕内容固定，无法根据不同的相册图片显示不同的字幕，而且也未提供字幕与相册图片视频的同步调节功能。留影数码制作系统和FlipAlbum也未提供字幕功能。

5.编辑模式

数码相册的制作其实与视频编辑制作是一样的，都是建立在故事和时间基础上的静态照片/帧组合，因此是否提供故事或时间线的编辑模式，决定了一款数码相册制作软件是否专业。

数码故事提供了两种编辑模式，一种是普通的缩略图编辑模式（**图22**），一种是故事/时间轴编辑模式（**图23**）。在普通缩略图模式中，用户可方便地调节图片的播放顺序，而故事和时间线模式功能非常专业强大。在“故事”编辑模板中，依照图片播放顺序（也即是故事情节）显示，便于调节故事情节和过渡转场、镜头效果等。而时间线模板中则精确定位图片、字幕、背景音乐的播放时间和时长，方便对各元素轨道进行调节设置，功能极为强大。另外，通过故事/时间线编辑模式，可实现独特的分段式数码相册播放效果，通过故事情节和时间线分段，用户可在一张VCD/DVD光盘中，制作几个不同风格、不同主题的相册照片演示片断。



数码电子相册之星和数码大师对相册的编辑制作并不重视，功能上非常简陋，仅仅提供了简单的列表菜单编辑模式，以列表方式显示待编辑的图片或音频，编辑相册很麻烦。留影数码制作系统和FlipAlbum则只提供了简单的缩略图编辑模式。

6.菜单制作功能测试

制作生成的数码相册通常会刻录到光盘，在家庭影碟机上播放，因此数码相册还需要一个专业的播放菜单。

在数码故事的菜单编辑界面中，提供了大量的播放菜单模板，有儿童、现代、自然、旅游、学校、运动等多种风格分类。默认的模板

非常精致漂亮，已能完全满足用户的需要，同时用户可自定义设置每个菜单模板中的元素，如播放按钮、背景图片、文字和音乐等（**图24**）。软件中提供了大量的背景图片、按钮、边框等素材，可供用户自定义生成菜单所用。



数码电子相册之星、数码大师都未提供菜单制作和模板功能。留影数码制作系统内置了不少模板，不过模板风格看起来非常简陋，从界面布局、色彩等来看，都很难令人满意（**图25**）。



FlipAlbum也不支持播放菜单，不过内置了一些模板，效果也挺漂亮，但更多的模板需要注册后才能够使用（**图26**）。



三、相册输出功能评测

相册输出是数码相册制作功成圆满的最后一步，输出相册前需要进行预览，输出相册时要有合理的选择输出方式。一款好的数码相册软件，应该能提供多种输出方式，满足不同用户的需求。根据数码相册的分享方式，数码相册软件都提供了数种输出模式，其中最基本的是生成普通视频文件、网页文件及VCD/DVD光盘刻录等。

相册输出功能评测表

软件名称	数码故事	数码电子相册之星	数码大师	留影数码制作系统	FlipAlbum
相册预览	支持，很方便	导出相册文件时预览	支持，很方便	无	支持，提供Flip和Slide Show两种模式，很方便
光盘刻录	支持VCD、DVD、HDVD、SVCD	不支持	不支持	不支持	不支持
输出格式	VCD/DVD/HDVD/SVCD格式及ISO镜像文件，MPEG-I、MPEG-II、MPEG-4、WMV、AVI、3GP	VCD、SVCD、DVD	VCD、SVCD、DVD	AVI	MPG、AVI
一步输出到数码设备	支持iPod、Zune、3GP手机	不支持	不支持	不支持	不支持
自动关机	支持	不支持	支持	不支持	不支持
其他输出模式	无	无	打包礼物、动态网络相集、多媒体数码镜屏制作	屏幕保护、网页相册、歌词相册	Album CD、Slide Show

1.相册预览功能测试

预览是数码故事制作相册中的第三个步骤，在相册制作过程中，随时可切换预览界面，即时的预览相册最终生成效果（**图27**）。在预览界面中有一个模拟的影碟机播放面板，可方便地控制预览播放，特别是在分段视频相册中，面板上的控制按钮使用起来很方便。



数码电子相册之星需要在最终生成相册的过程中才能实现预览（**图28**），也就是说，每预览一次都会输出生成一个视频文件，因此预览相册速度慢而且很不方便。数码大师可也方便地预览生成的视频，不过预览功能按钮在界面中标记为“开始”，很容易让人误解为是最终输出视频。留影数码制作系统未提供预览功能，很令人意外，只有最终生成视频播放后才能看到效果。



FlipAlbum也提供了方便的预览功能，一种是独特的电子书Flip模式，一种是幻灯片播放（Slide Show）模式。在制作相册的每一步过程中，随时可进行预览，不过预览是在程序主窗口中进行的，无法看到独立的预览效果。

2.光盘刻录测试

在文件输出模式测试中，直接输出光盘刻录格式是非常实用的，因为这是数码相册分享最常见的标准化数字输出方式，是我们的重点测试项目。

数码故事是真正的DVD电子相册制作工具，可支持直接将数码相册输出标准VCD/DVD格式文件，也可直接刻录到光盘上。数码故事提供了

4种刻录模式，除标准的VCD和DVD品质光盘外，还提供HDVD、SVCD这两种模式，用户即使没有DVD刻录机，也能用CD刻录机制作出品质相当的Mini DVD光盘（**图29**）。在刻录光盘时，可方便地设置刻录机速度、光盘标签，并可选择使用内置刻录程序或选择Nero的刻录程序。另外，刻录光盘时还有各种详细的刻录选项，例如电视制式、DVD音频语言、播放模式、视频质量和编码质量等（**图30**）。





数码电子相册之星、数码大师、留影数码制作系统和FlipAlbum都不支持光盘刻录，只有选择生成视频文件后再使用第三方软件进行刻录，操作比较麻烦。

3.文件输出格式测试

只有数码故事支持将数码相册直接刻录成光盘，其他几款软件都只是将数码相册输出为相应光盘格式的视频文件，有的还需要进行格式转化。

数码故事除可生成VCD、SVCD、DVD、HDVD视频文件及可直接刻录的ISO镜像文件外，还可将相册生成其他各种格式的视频文件，支持的格式包括MPEG-I、MPEG-II、MPEG-4、WMV、AVI、3GP。在生成视频文件时，如果有iPod、Zune、手机等数码设备，可直接选择生成并复制视频文件到数码设备中，无需用户自己设置视频转换格式（**图31**）。例如要将相册输出到iPod中，可选择“MPEG-4 Movie”视频文件格式，并勾选“Save to iPod”按钮，即可自动完成输出格式设置与复制操作。当然，用户也可自定义生成的视频文件分辨率和音视频解码。



数码电子相册之星和数码大师可生成VCD、SVCD、DVD三种类型的视频文件，格式都是MPG，如果要传输到数码设备中，则必须进行视频格式转换。留影数码制作系统生成的视频为AVI格式，进行刻录或发送到数码设备中都必须转换视频格式。FlipAlbum可生成MPG、AVI格式的视频。这几款软件都无法对生成的视频格式，进行编码质量、分辨率等详细设置。

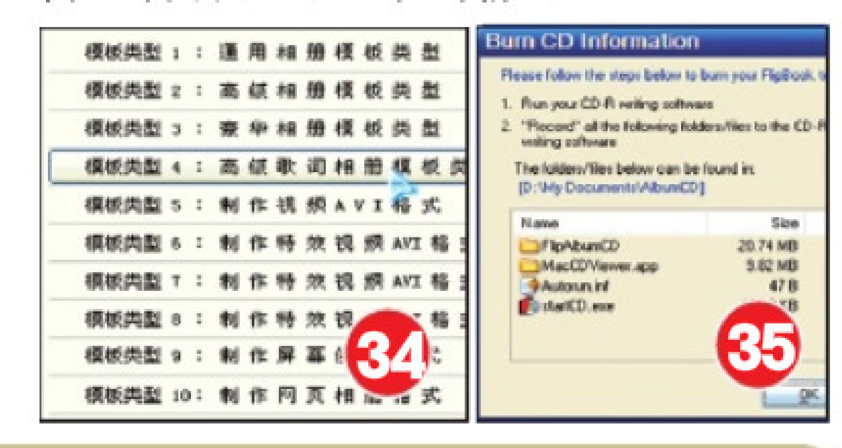
4.其他输出模式

除将数码相册输出为视频文件外，还有多种数码相册输出方式，例如输出为EXE、SCR等可在Windows平台独立执行的程序，以及输出为Web页便于发布网络相册等。

数码大师提供了相册“打包礼物”功能，可将相册打包为一个EXE文件，在其他电脑上直接播放相册（**图32**）；“网络包”功能则可将数码相册制作为一个动态网页的“动态网络相集”，可直接发布到网络上与好友分享（**图33**）。另外，数码大师还提供了一个“多媒体数码锁屏制作”功能，可将数码相册生成为一个屏幕保护程序，挺实用。



留影数码制作系统也提供了屏幕保护和网页相册输出方式，并另外提供了歌词相册的功能（**图34**）。FlipAlbum内置了一个光盘打包“Album CD”的功能，可将数码相册生成导出为一个支持光盘自动执行（Autorun）的完整演示包文件（**图35**）。不过刻录制作的光盘也只能在电脑上播放。另外，FlipAlbum还提供了一个“Slide Show”静态照片输出方式，可将数码相册导出为单张包含了各种相册元素的静态照片。



四、特色附加功能评测

特色附加功能评测表

软件名称	数码故事	数码电子相册之星	数码大师	留影数码制作系统	Flip Album
特色功能	故事/时间线模式编辑、光盘刻录和一步输出到数码设备	无	心语传送、多媒体数码锁屏	无	电子书、图片索引和目录页
附加功能	无	无	事件提醒、即时贴、新旧节气日历、系统维护和优化、任意播	无	无

数码大师界面布局和操作流程比较混乱的原因之一，就在于其将一些附加辅助的小功能混杂在界面中，因此影响了界面的布局。这些小功能很多，例如“心语传送”功能，可将祝福语用滚动致谢字幕形式表达出来，出现在打包后的移动数码相册演示之前，可向好友表达自己的祝福（**图36**）。“多媒体数码锁屏制作”也与一般的屏幕保护程序不同，生成的相册屏保具备安全加密功能，必须进行安全密码验证后才可解除相册屏保的锁定（**图37**）。另外，该软件还支持事件提醒、即时贴、新旧节气日历、系统维护和优化、任意播等附加功能，为用户提供了更多功能实用的小软件。



五、总评与推荐

评分

软件名称	数码故事	数码电子相册之星	数码大师	留影数码制作系统	FlipAlbum
界面及易用性	4.8	3	3	4.5	4.0
相片处理	4.7	3.5	3.7	4.5	4.8
音频处理	4.2	3	3.2	4.0	3.7
输出相册	4.5	3	4.0	4.0	4.2
特色功能	4.5	0	3.8	0	4.0
总分	22.7	12.5	17.7	17	20.7

POPSOFT 大众软件 编辑推荐

数码故事

数码故事提供的一系列完美的图片编辑、特效处理及转场设置，在相册图片功能测试中表现极为突出。数码故事的功能设计非常体贴，为用户提供了从相册制作到刻录的完美解决方案，其内置的播放菜单模板漂亮专业，直接可以使用。数码故事从相册预览到输出和光盘刻录都是一条龙服务，操作起来极为方便，由于内置了光盘刻录功能，大大减轻了用户刻录光盘时的工作量。但是它不支持鼠标拖拽确实让人大跌眼镜，而某些特效不能针对图片的局部进行处理而只能整体处理，也会让用户觉得不便。

从相册制作编辑模式上来说，数码故事也是最专业的，它提供普通的缩略图及时间线两种编辑模式。其中时间线编辑模式与专业的视频软件接轨，还可加入视频，可谓功能强大操作方便，这是与其他同类软件最大的不同。

其背景音乐功能远远强于其他几款软件，尤其是其音频轨道编辑功能。想要亲自给相册配音介绍的用户还可以直接录音，加上字幕特效等，它几乎可看成一款视频编辑软件。

相册制作过程中，随时可切换预览界面，即时预览相册最终生成效果。在输出视频时，数码故事充分考虑到当前数码设备流行的情况，参测软件中仅有数码故事支持直接刻录到光盘，还提供了一步输出到手机、iPod、Zune等数码设备的功能，极为实用。

数码电子相册之星

数码电子相册之星不支持向导和鼠标拖拽。不支持常用的GIF、PNG格式也是失误。

它基本不支持图片处理功能，虽然说制作相册的软件并非是图像处理软件，但连普通的旋转都不支持确实说不过去。虽然有预览功能，但每次都是直接导出视频之后预览，非常耽误时间。

优点也还是有的，那就是它提供105种相片转场，还算不少，虽然转场设置也是相当麻烦。

总体来说数码电子相册之星的表现比较平淡。

留影数码制作系统

留影数码制作系统虽然也不支持鼠标拖拽，但提供制作向导，而且对制作项目的管理比较到位。

不过图像处理上它仅支持JPG、GIF、BMP格式，显得太少。虽然支持编辑相片，不过相比数码故事来说简单了些。不过留影数码制作系统支持的歌词和字幕添加，倒比其他软件要强一点，虽然它的功能也非常简单。而制作生成的视频为AVI格式，进行刻录或发送到数码设备中都必须转换视频格式。

留影数码制作系统提供了网页相册输出，对于需要在网上展示的用户比较实用。

总体来说这款软件中规中矩，该有的都有了，不过都非常简单。

FlipAlbum

FlipAlbum作为一款英文软件有先天的劣势，但提供的电子相册向导很易用，特别是一些快捷键操作及支持鼠标拖曳，是所有国内同类软件都不具备的。

在图片导入测试中，数码大师和FlipAlbum兼容的图片格式最多，其中FlipAlbum是唯一对Photoshop格式图片提供支持的软件，这对数码照片从拍摄到处理和制作相册过程来说，是非常方便实用的。

FlipAlbum的图片编辑功能也是最强的，可对照片任意指定区域进行局部编辑。只是在转场特效数量上要差一些，不过可以通过灵活的设置加以弥补。加上支持在同一页面中采用多张照片实现转场，以及非常平滑的转场动画，我们认为它在这方面比数码故事还要强上一些。

FlipAlbum同样支持视频导入，但不支持录音、歌词和字幕，使得用户想要加点贴心的文字非常困难。



FlipAlbum可在制作的每一步进行预览，内置了一个光盘打包“Album CD”的功能，可将数字相册生成导出为一个支持光盘自动执行（Autorun）的完整演示包文件（图38），不过只能在电脑上播放。

总体来说FlipAlbum功能还算强大，而且某些地方的奇思妙想确实让人眼前一亮。如果不在意其英文界面，倒是不错的数码相册工具。

数码大师

数码大师不支持向导、流程混乱，估计会让不少用户头疼生畏。其支持的图片和音频格式极多，但都没有对应的编辑功能。

数码大师的歌词导入很有特色，对于需要制作MTV相册的用户很实用。它虽然也提供了字幕功能，但功能非常单调，严格说来其实算不上字幕功能。

数码大师提供的辅助功能最多，“打包礼物”可将相册打包为一个EXE文件，在其他电脑上直接播放相册；“多媒体数码锁屏制作”可将数码相册生成为一个屏幕保护程序，很实用。



方寸天地
——桌面工作台改造工程

■天津 李远

关键字：桌面改造 桌面扩展

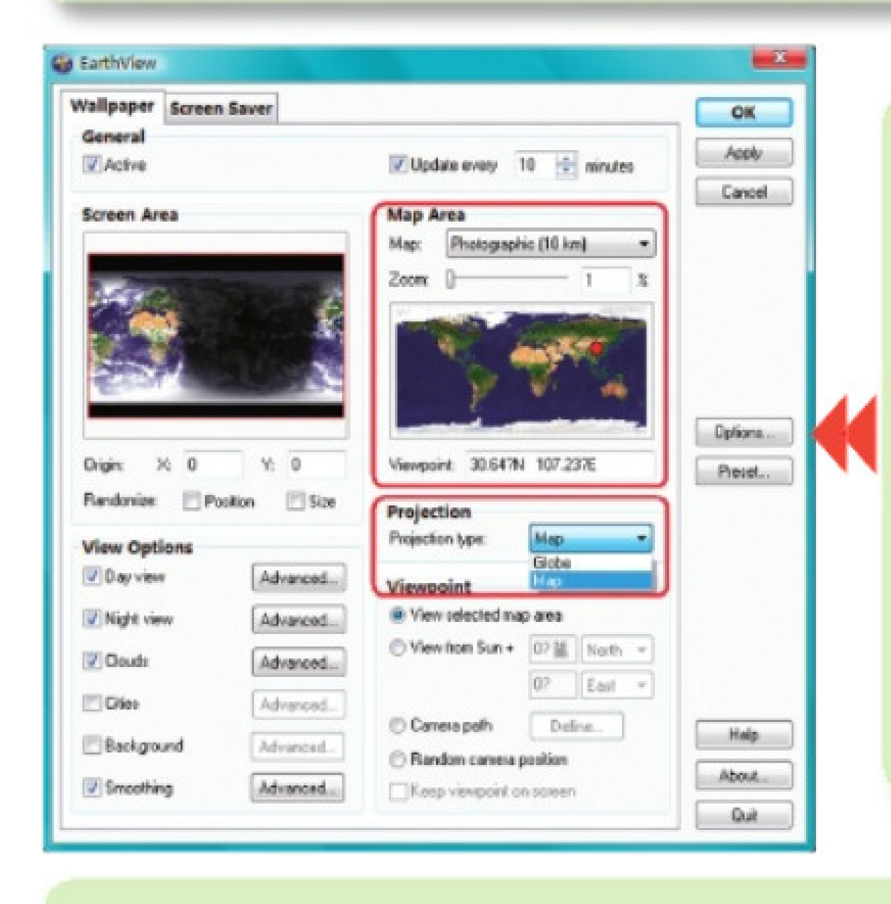
对于使用Windows的我们来说，无论是进入系统后的第一面，还是关闭系统前的最后一眼，见到的都会是Windows的“桌面”。无论你是使用电脑工作学习还是娱乐，所有程序都会在这个“工作台”上不断地打开、关闭、最大化、最小化……每隔一段时间我们可能会更换一张壁纸，为的是每天面对“工作台”时能有新鲜的感觉；我们也可能找了许多工具来打造“工作台”，为的是它能更好地为我们服务。

而今天带给大家的就是这样一个“桌面工作台改造工程”，目的是拥有一个看起来赏心悦目，用起来得心应手的“工作台”。首先，便是从天天见面的桌面开始。

一、台布装饰工程——EarthView

工作台嘛，首先得有个好看的台面，在看够了Windows经典的蓝天白云绿草地之后，是否想体验一把与众不同的桌面呢？EarthView便可成全你这个想法，它提供了一套全球地形地图的桌面，并可根据当前的系统时间显示出地球的昼夜之分——白天可以看到地球表面的绿地黄土，还有气象云图；晚上则可看见星星点点的灯火，灯火密集之处，自然是人口稠密的大城市。

EarthView的使用非常傻瓜化，软件安装之后就会自动替换当前的桌面背景，不需要进行单独的设置。当然，诸如“让自己所在的城市显示在屏幕中央”这类操作，还是需要动手调整一番的。



打开EarthView的设置窗口，选中Viewpiont区域里的“View selected map area”后，即可在MapArea区域通过拖拽缩略地图上的红点设置屏幕中心点的位置，如果需要更精确的定位，可以在Viewpoint里输入经纬度，在这里可以透露给大家，伟大祖国首都北京的坐标为：北纬39.9度，东经116.3度。

Projection设置里，提供了地图投影方式的选择，“Map”采用全球地图的平面投影方式，而“Globe”则是以球形方式展示地球。

除了用作墙纸，EarthView还可设置成屏幕保护程序，执行该屏保实际就是一个地球昼夜交替的动态图像——和作为墙纸使用没有区别，有兴趣的朋友可以自行尝试。

二、台面扩展工程

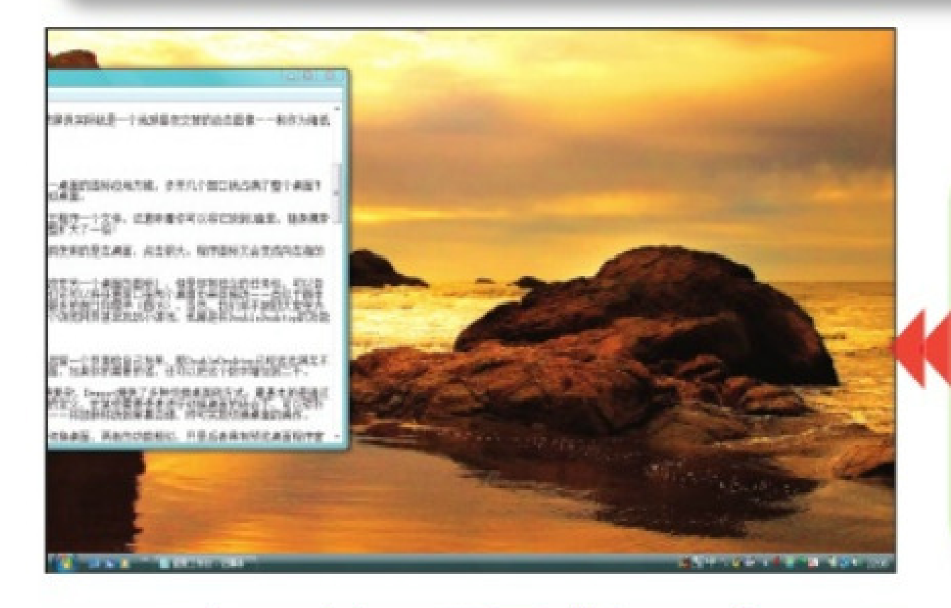
1.DoubleDesktop

漂亮的工作台面铺好之后，是否又嫌自己这个工作台过于狭窄和拥挤——桌面图标没地方堆，多开几个窗口就占满了整个桌面？或许再买台显示器是个最好的选择，但我们更有免费的解决方案——虚拟桌面。

DoubleDesktop是一款非常小巧的虚拟桌面软件，大小不过80kB，仅仅有主程序一个文件，这意味着可将它放到U盘里，随身携带。可别小看了这款小软件，它让我们这“工作台”的面积整整扩大了一倍！

执行程序后会在任务栏生成一个红色箭头的图标，向右指的箭头表示当前使用的是左桌面，点击箭头，程序图标又会变成向左指的箭头，表示现在切换到的是右桌面。

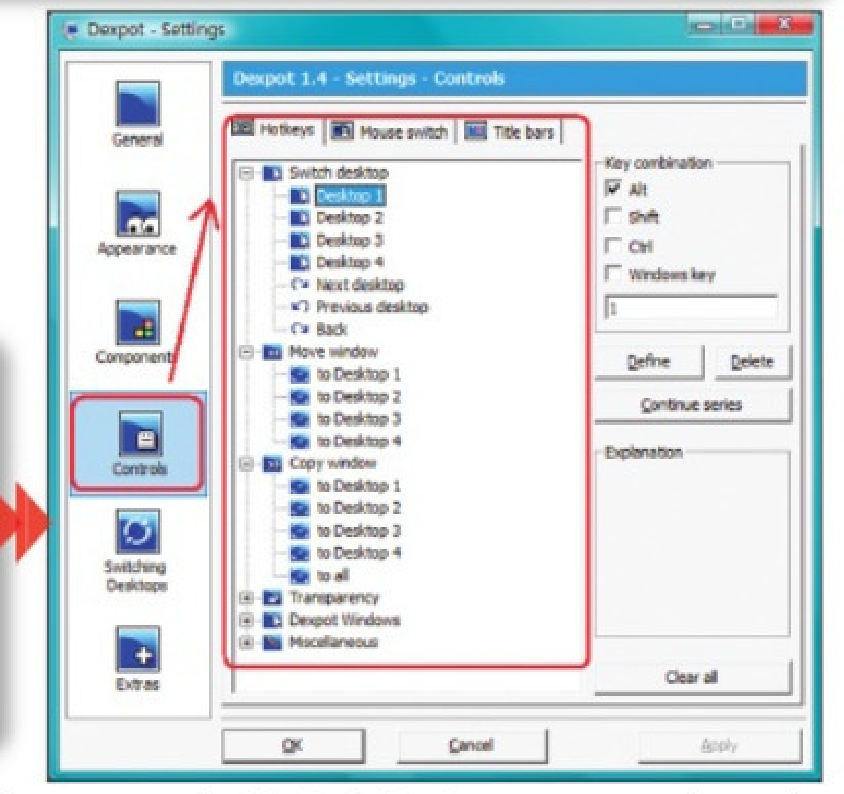
两套桌面虽然共用一套桌面图标（更改一个桌面的图标，同样也会改变另一个桌面的图标），但却有独立的任务栏，可以各自执行程序互相不干扰，当然也可定义各自的桌面墙纸。



我们还可将任意窗口在两个桌面中来回拖动——类似于图中横跨两块屏幕的方式，无形之中将我们的工作区域扩大了，可以容纳下更多的窗口和程序。当然，我们并不鼓励大家在办公室工作的时候划水冲浪，但如果非得一个桌面打开工作文档，另一个浏览网页甚至玩玩小游戏，也算是将DoubleDesktop的功能发挥得淋漓尽致了。

2.还不够？那再增加几个吧——Dexpot

如果需要一个桌面办公，一个桌面上网，再来一个桌面玩玩游戏，最后留一个页面给自己发呆，那DoubleDesktop已远远满足不了需要了，这时候需要的是Dexpot——Dexpot默认提供了4个虚拟桌面，如果需要，还可把这个数字增加到20。



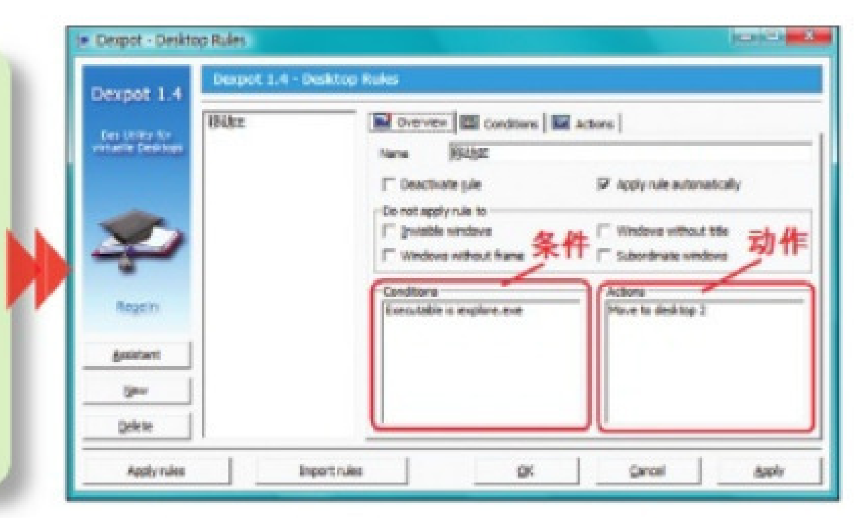
在多个桌面间来回切换，操作自然会比DoubleDesktop里的两个桌面来得复杂，Dexpot提供了多种切换桌面的方式：最基本的是通过任务栏上的图标调出右键菜单进行选择。Dexpot同样支持快捷键的定义，在某些需要快速进行切换桌面的场合下，可弥补鼠标点选速度过慢的缺陷。当然最迅速的切换方式还是鼠标切换——将鼠标移动到屏幕边缘，即可实现切换桌面的操作。

此外，还可通过“Desktop Manager”和“Desktop Preview”功能来切换桌面，两者的功能相似，只是后者具有预览桌面程序窗口的功能。



“Desktop Manager”和“Desktop Preview”的用途不仅仅在切换桌面上。在“Desktop Manager”上通过鼠标右键菜单，可将程序窗口在各个桌面之间移动或复制。“Desktop Preview”则提供了更为丰富的功能，除了移动复制程序窗口外，还可设置程序窗口透明、最前端显示等状态，用户只需要在预览窗口中对应的程序图标上调出右键菜单即可实现操作，如果觉得“Desktop Preview”窗口放在桌面上碍事，那在每个程序窗口的标题栏上通过右键菜单也可实现相同的功能。

Dexpot还支持用户自定义窗口规则，其工作方式就是对满足设定条件的程序窗口进行相应的操作。例如我们在Conditions里设定条件：“当IE窗口开始执行”，再到下一个Actions里设定动作：“移动到桌面2”，这样，无论我们在哪个桌面执行IE程序，其窗口都只会在桌面2打开。可将自己常用的程序分门别类地进行设置，分配好各自显示的桌面，这样一来，原本可能被程序占得满满的桌面，会一下子显得整洁许多。



3.看够了矩形？那来试试全新的环形工作台——360Desktop

体验过20倍大小的工作台，是否还觉得不够尽兴？如果将原本矩形的工作台来一个拉伸，在你周围围绕成一个环形，作为用户的你会有什么样的感觉？就让360Desktop来告诉你吧。

360Desktop使用360度的全景照片作为桌面墙纸，使整个桌面形成一个环形，可在桌面的任意地方摆放图标及打开程序窗口。全景壁纸的应用可以使我们随时随地拥有不同的桌面——如果看腻了当前的壁纸，仅仅把取景框左右移动下，便又会是令人感觉一新的一幅图像。



全景壁纸是由360Desktop官方发布的，用户可在其网站www.360desktop.cn下载为数不多的几幅全景壁纸，官方承诺以后将增加用户自制全景壁纸的功能，非常令人期待。



红白机游戏《大金刚》的widget代码

除了360度壁纸功能外，360Desktop还提供了Widgets（微件）功能，通过控制面板上的齿轮按钮（Add a Widget），进入到微件的添加界面。一方面可通过“Embed Code Widget”添加代码方式增加微件，例如官方网站上提供的一些微件代码。



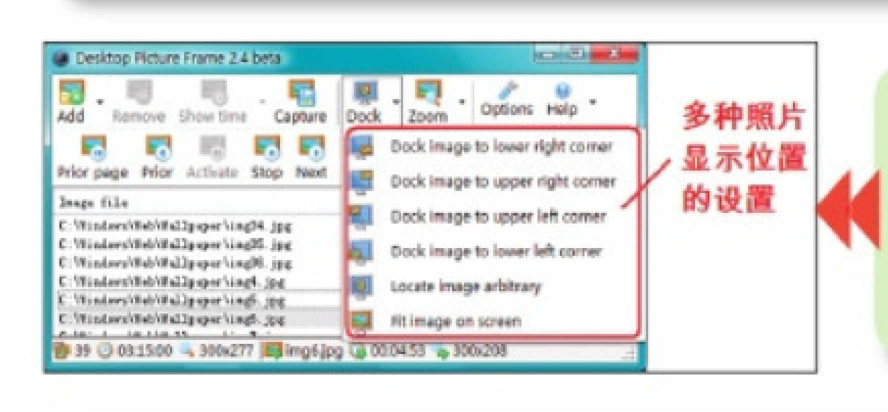
另一方面还可更灵活地运用“Web Widget”来添加——在“Widget URL”中填入网页的URL，可看到该网页在桌面上打开了，利用右上角的剪刀工具，可截取任意范围的网页作为微件使用，例如可将搜索网页的搜索框截取出来，作为单独的微件使用。或是将某个网页上的Flash游戏截取，放在桌面上使用。

三、美丽的相片摆上来——Desktop Picture Frame

整天面对大堆的文件、报表，难免会枯燥乏味，摆一幅家人或朋友的照片在工作台上，闲暇时看看，不仅能使自己心情放松，还能促进和家人朋友的感情哦。当然，如果自己属于那种老板不站在身后就不干活的类型，那么放张老板的照片在桌上，定会提高自己的工作效率。

Desktop Picture Frame为我们提供了一个能放在桌面上的“相框”，这款相框可不是仅仅能放一张的那种——你可添加任意数量的照片，并设置其在桌面上循环显示。相框会在所有窗口的前端显示，如果觉得妨碍视线，将鼠标移动到相框范围内，相框可自动隐藏。

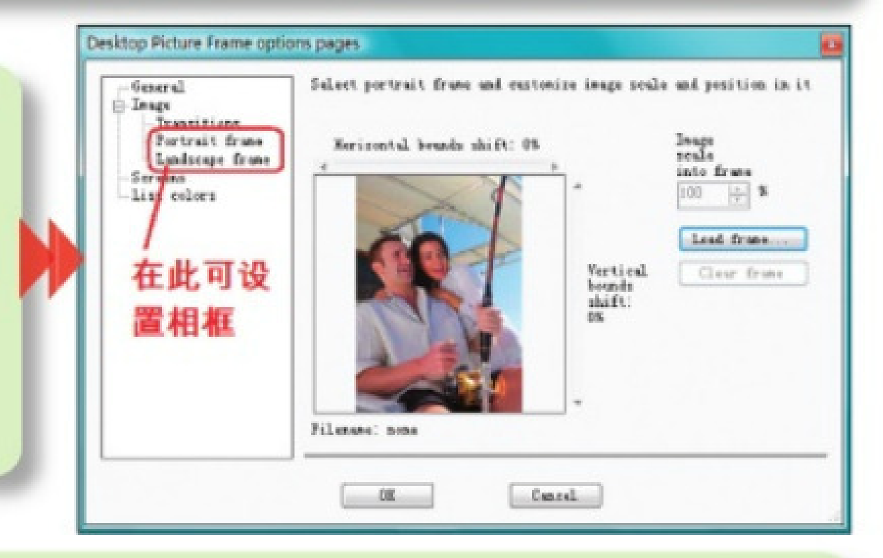
Desktop Picture Frame的主窗口，以及写实桌面图片按照任意大小显示在桌面上的效果



多种照片显示位置的设置

通过“Dock”按钮，可以对相框在屏幕上的显示位置进行调整，当然，也可通过鼠标拖拽相框的方式将相框摆放在桌面的任意位置。“Zoom”按钮则提供了相片的放大与缩小功能，还能直接通过“Adjust Bounds”以像素为单位，定义相框的大小。

既然是“相框”那自然得有“框”，Desktop Picture Frame提供了多种相框素材，在“Options”的“Portrait frame”里，提供了竖置照片的像框设置，点击“Load frame...”即可载入相框文件，有多款相框供选择。同样“Landscape frame”中则提供了横置照片的像框设置。选择相框文件的时候需注意，文件名后带“P”的为竖置照片用相框，而带“L”的则为横置照片用相框。



在此可设置相框


设置了相框的图片效果，以及使用Capture功能的截图效果

设置“相框”之后，我们的照片会更加赏心悦目，如果觉得哪幅照片配上相框十分漂亮，还可利用“Capture”功能将带“相框”的照片截取下来，保存成单独的文件——相当于一款小巧的照片处理工具了。

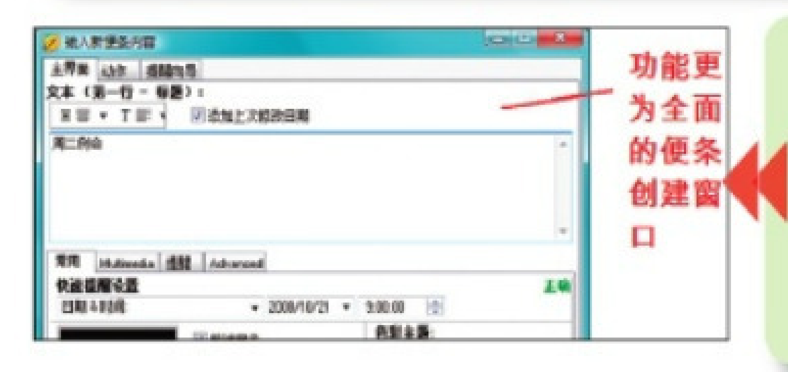
如果不小心错过刚才的好照片，没关系，可通过软件界面下方的一排播放控制按钮进行上一张、停止、下一张等操作。当然，还可直接双击下面文件列表中的图片文件，迅速将该文件作为照片摆到你的“工作台”上来。

四、便签纸电子化方案——Power Notes

花哨的东西弄得差不多，该办办正事了，还是先从最简单的开始——便签。相信使用电脑办公的用户都有过将显示器屏幕周围贴上若干黄色便签纸的经历，为的是不让自己遗忘那些重要或不重要的琐碎事务。既然现在是把电脑桌面当作工作台，那我们贴便签的地方也该改在桌面屏幕上。

Power Notes为我们提供了在桌面便签的功能，执行软件后按F10键，便会出现一个便签窗口，可在此书写需要提醒的内容，“确定”后该便签便会留在桌面，当用户进行其他操作时，便条还会变透明，丝毫不会阻挡对其他窗口的浏览和操作。

按F10后出现的便捷编辑窗口



功能更为全面的便条创建窗口

当然，Power Notes不仅是一个将纸制便签电子化的工具，其最大用途还在于可设定便签内容的提醒功能。可通过Ctrl+F10或点击便签上的铅笔图标来打开功能更全面的编辑窗口：主界面中除了输入便签内容，还可设置提醒的具体时间，时间的设定范围除了常规的年月日时刻外，还有例如周年、每月每周此类选择，可以说包括了所有用户的需求。

动作窗口中提供了在便签提醒时刻设置启动程序和打开网站的功能。设置“启动程序”需要用户选择程序执行的路径，而“打开网站”中则需设置网站的URL。比如需要在某天定点的时刻收取邮件，那么使用Outlook这类邮件客户端程序的用户可在“启动程序”中设定Outlook的执行路径，如果是直接使用浏览器收取邮件的用户，则可在“打开网站”里设定访问自己的邮箱网址。定点时刻到达时，Power Notes会自动打开Outlook或访问邮箱网页，如同一位私人秘书为你随时服务一样。

对于所有用户创建的便签，Power Notes提供了Notes Editor进行统一管理，在此可对正在使用的便签进行编辑、删除、保存、打印等操作。对于使用过的便签，都统一归类到“Trash”垃圾桶中，如果觉得把哪张便签错“扔”了，还可在这里“捡”回来哦。

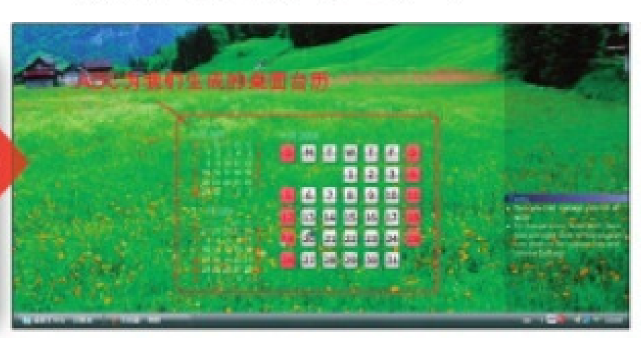


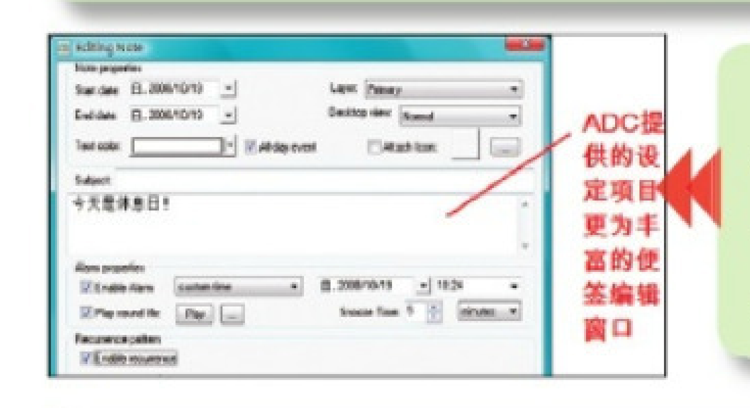
这里可以管理所有使用中或者已删除的便条

五、台历放上来——Active Desktop Calendar

相信各位的办公桌多半会有一副台历，用途除了看看日期，算算时间之外，还能在某个日期上做记号，以便提醒自己某些重要的日子。这次放在我们“工作台”上的台历便是“Active Desktop Calendar”（以下简称ADC）。

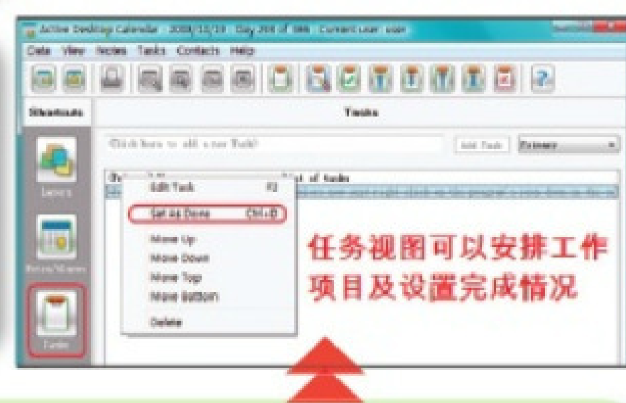
安装完成后，ADC会在桌面上为我们生成一个当月的日历，同时还显示出了上月和下月的日历。这相比于Windows自带的日历系统要直观和方便得多。在某个具体日子上点击右键，可通过“Add new note”命令调出“Editing Note”窗口，为该日子增加一个备忘便签。





ADC提供的设定项目更为丰富的便签编辑窗口

“Editing Note”窗口中，除可输入便签内容外，同样还可在“Alarm properties”中设置提醒时间，当然，诸如周期性提醒还可在下面的“Recurrence pattern”里进行设置。



任务视图可以安排工作项目及设置完成情况

通过ADC任务栏图标的右键菜单，选择“Tasks View”可调出任务视图，在此可输入自己将要进行的一些工作的描述，ADC会在桌面右下角“Tasks”栏里列出，当完成了某项工作，通过右键菜单选择“Set task as done”会有一条直线将此条记录划去，表示完成了该项工作。

很多时候我们不愿将工作任务和日常生活的一些备忘混为一谈，希望两者能分开对待，ADC提供了“Layers”层的功能来解决这个需要。在“Control data layers”窗口中，可任意添加编辑“层”，其作用就是对便签（Notes）和任务（Tasks）进行分类显示。



ADC中的“层”为用户提供了事务的分类安排功能

例如可添加一个名为“假期”的层，再通过“Layer properties”按钮进行属性的设置：可设置在该层中的所有便签使用的颜色、图标，及是否在桌面上显示，是否在日历上为该事项打上大头钉等，然后将所有有关假期方面的安排或任务都归类到此层中，这样就可很清楚地区别出不同类型的提醒了。

ADC可完全替代上述“Power Notes”的功能，但使用起来没有后者方便快捷。对于一些系统性的安排备忘，建议大家使用ADC，而对于需求快捷方便的临时记事来说，则不妨使用“Power Notes”。

至此，我们“桌面工作台”的改造任务就此完成了，大概办公桌上除笔筒外的工具，都搬上了“桌面工作台”——而笔筒呢，自然是我们的键盘了。希望大家能在这个全新的“工作台”上找到更高的工作效率和更好的工作心情。P



最近看了一些关于“郑码输入法”的文章，才发现“郑码”和“五笔”之间有那么亲密的历史渊源（不了解的朋友请自行去Google搜索）。而且令人吃惊的是，在一些使用过的朋友叙述中，由于郑码的编码较为科学，实际学起来不比五笔慢，掌握后遗忘率也低，且该输入法最初可输出的汉字数量大大高于五笔。然而历史大浪淘沙，如今谁已成王谁是寇已一目了然。但若回望过去，你会发现“推广”是这一竞争中的最关键词。当初软件数量较少时尚且如此，现在个人软件呈井喷状态，相信“推广”的作用将会更强……如果作为读者的你也正有志于此行业，请一定不要忘了这一点。

■江苏 淮扬客

Game XP 1.6.1.20

□大小：534kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082201
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/25191.htm

WinXP为兼顾大部分应用，在系统设置上采取较为均衡的策略，不过若是纯粹玩游戏，特别是单机游戏，则很多性能都可通过调整得到提高，一些不必要的系统功能也可关闭。这里介绍的这款软件即可帮助你“一键”切换到最快速的系统设置环境下。不过前面提到“纯粹”二字，意味着该调整一定会影响其他应用，例如正常上网或一些聊天工具的应用，因此在没有摸清软件使用方法的情况下，笔者建议一定先不要轻易使用该软件。好在软件的使用界面非常简单，一般情况下按下“变速（Warp Speed）”按键优化后重启就可体验高游戏性能，但这之前一定牢记要先用软件“备份状态（Save State）”，在游戏之后再点击“还原状态（Restore State）”按键回到原来的系统设置。注意软件为免安装绿色软件，因此绝对不要在WinRAR、WinZip等界面上打开后直接备份，因为压缩软件退出后会直接删除临时文件下生成的任何新文件！如果你优化前实在是没有备份，那么点击“Windows默认（Default）”也算是最后一条退路。如果你实在不放心软件的“优化”，那么建议优化前先设置系统还原点。最后，软件的“Option”中透露了其优化系统的策略，高级玩家可据此调整。

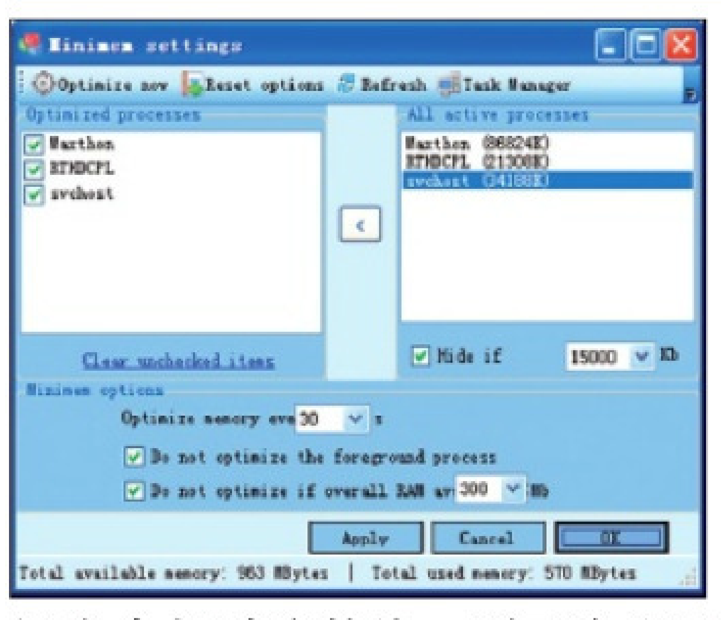


Task Manager Extension 2.1

□大小：261kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082202
□下载：http://blog.chinaunix.net/u/22778/showart_237827.html



注意一下截图中的“任务管理器”与你见到的有什么不同？可看到系统自有进程及部分安全进程都被标注为灰色，如果你正根据此判定问题，则只需对正常字体的进程进行分析。此外，如果在任意进程上点击右键，将发现弹出菜单也多出很多项。其中“File”可显示该进程打开了哪些文件，“Modules”则可显示进程调用哪些DLL或其他系统模块，其他如Windows、Handles（程序句柄）、Thread（线程）均可帮助专业人士更准确地获取信息、判定问题。在“任务管理器”的菜单中，也会多了一项“Extension”菜单，在此可设置一些显示选项（例如隐藏系统服务进程），或对被使用的文件、模块进行搜索。而所有这一切，只因安装了这款叫“任务管理器扩展（Task Manager Extension）”的软件。



Minimem 1.21

□大小：185kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082203
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/72672.htm

Windows的内存管理策略到WinXP之后可以说已较优化，不过在第三方工具的帮助下，有一定提升空间。这里介绍的Minimem就可让内存吃紧的朋友在保证系统运行效率的前提下，腾出不少内存空间来。这款软件与一般的内存整理软件不同，它的原理是按时检查所设定的进程，将进程暂时不使用的内存空间释放出来，因此它非常适合对后台运行的进程进行优化，例如病毒防火墙、BT下载等软件。这里提示一下使用方法：在软件设置中，右侧“Hide if”后的数值表示，如果进程占用空间尚未超过该数值，则不会出现在上方的列表中，也即可被优化的“潜力”较小，不过可根据自己的内存情况选定该数值，将右侧列表中的进程选择到左侧窗口（点中间的小箭头），再勾选，确认后即可对该进程进行定时优化。最后注意该软件需要.net 2.0支持。

Total Copy 1.2

□大小：387kB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082204
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/17723.htm



以前曾给大家介绍过加强Windows复制/移动文件能力的工具，今天再来推荐一款具有新特色的。这款软件也可起到加快复制大文件速度（小文件就别用它了，反而会多花时间）的作用，同时它还支持断点续传，如因意外或有意中断复制过程，下次复制时可直接从已中断处开始传输。不过最有趣的是它还可控制复制速度，对于老一点的机器，如果你发现后台复制已严重影响前台程序响应速度，不妨给复制过程适当“降速”，当复制大量资料又不太心急时，这可是个好方法。最后说一下软件的调用方式，只要打开源文件夹和目的文件夹，然后右键拖动要复制/移动的文件，拖动到目的文件夹时放开右键，选择弹出菜单中的“Total移动/复制到这里”即可。

特别提示：关于快车代码（FlashGet）使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

Aqua Dock v1.0

□大小：1.01MB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082205
□下载：http://www.crsky.com/soft/3268.html



模拟苹果系统快捷方式停靠栏的一款软件。用户可随时将程序、文件夹或快捷方式拖动到该栏上，鼠标停留其上图标时会出现漂亮的动画效果。当不需要某快捷方式时，只要将其从停靠栏上拖出即可（笔者也很喜欢删除图标的动画效果）。停靠栏的位置（屏幕上下左右）、尺寸、鼠标停留图标缩放程度（最低可不缩放）、标签字体等，全都可自定义，用来为桌面扮炫是绰绰有余。另外，这款软件仅占用3MB左右的内存空间，可放心使用。美中不足是图标缩放没采用WinXP的矢量设计，放大后较为粗糙。

PureText 2.0

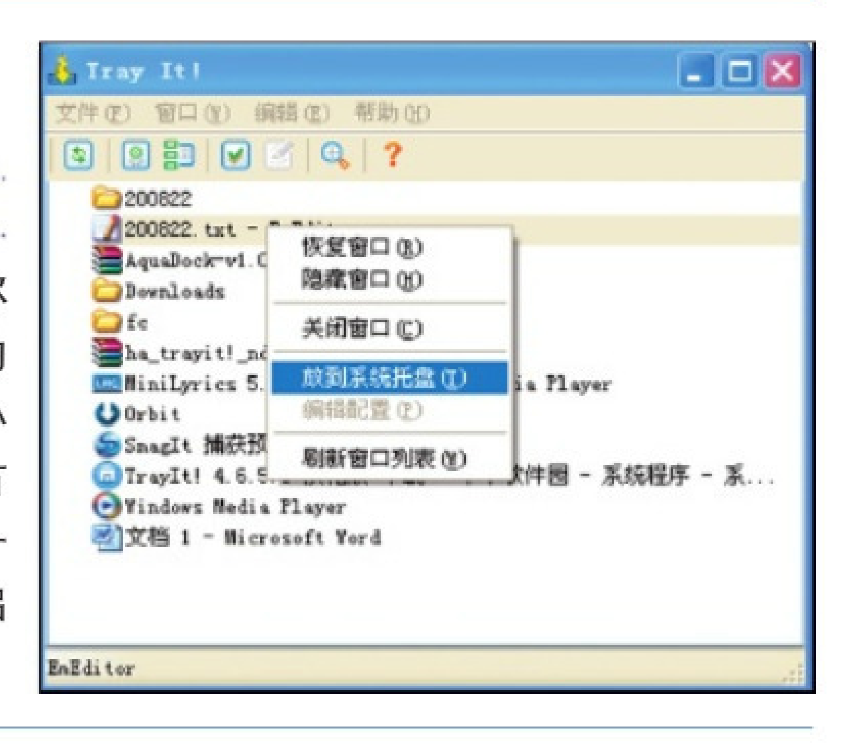


□大小：12.5kB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082206
□下载：http://download.pchome.net/22565.html

经常使用微软Office软件处理文本的朋友，对“选择性粘贴”这个术语应当不会陌生。一般情况下，Office中的粘贴命令都会连同文本所带的格式一同粘贴进来，例如从网页上拷贝一段文字进来，则文字本身的字体甚至选择区的图片，都会被原样粘贴。如果要选择消除字体的“纯文本”，你就需要使用到“编辑”菜单下的“选择性粘贴”命令。现在不用这么麻烦了，你只要安装PureText这款软件，粘贴时按下设置中定义好的快捷键（默认为“Win键+V”，可重定义），即可直接粘贴纯文本。当然，如果你不想记录该键，也可在正常复制后再点一下软件在系统托盘处的图标，软件将会把当前剪贴板中的内容转化为纯文本，之后正常粘贴即可。

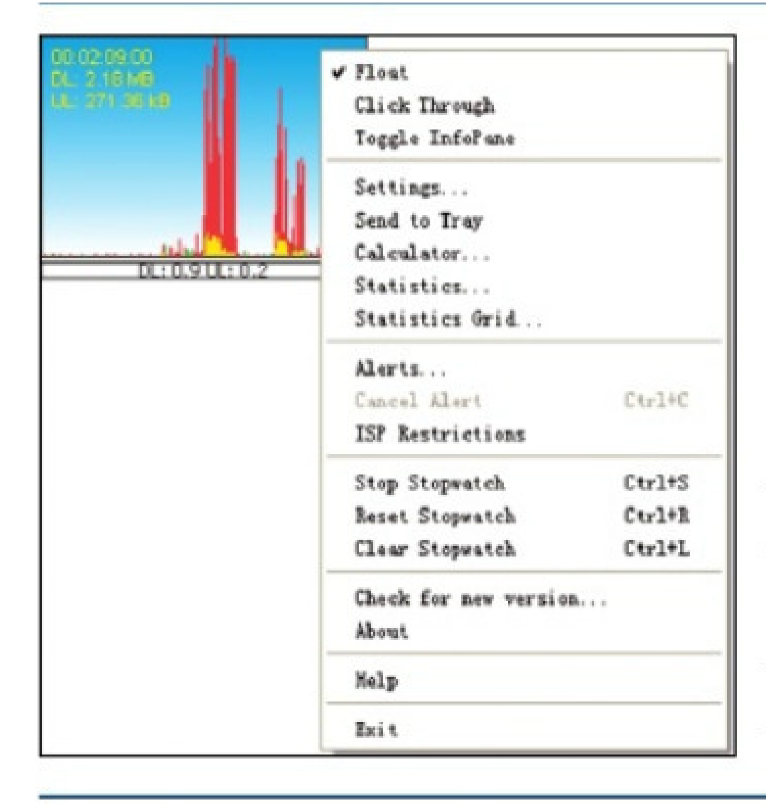
TrayIt! 4.6.5.5

□大小：239kB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082207
□下载：http://www.newhua.com/soft/74601.htm



一款可将任意窗口最小化到系统托盘图标的优秀软件。该软件运行后，你只需在点击窗口最小化按钮的同时按下Shift键，即可实现该目的。对于标准的Windows窗口（例如Windows Live Messenger就非标准窗口），也可直接在最小化按钮上右击，再选择右键菜单中“放到系统托盘”。在软件界面（通过上述右键菜单选择“TrayIt!程序”进入）上，可对所有窗口管理。同时如果研究一下软件的选项界面，这款软件还可实现同一程序不同窗口的分组管理，并可开启“窗口属性”功能，以实现窗口的最上层或透明化。

BitMeter II 3.5.7

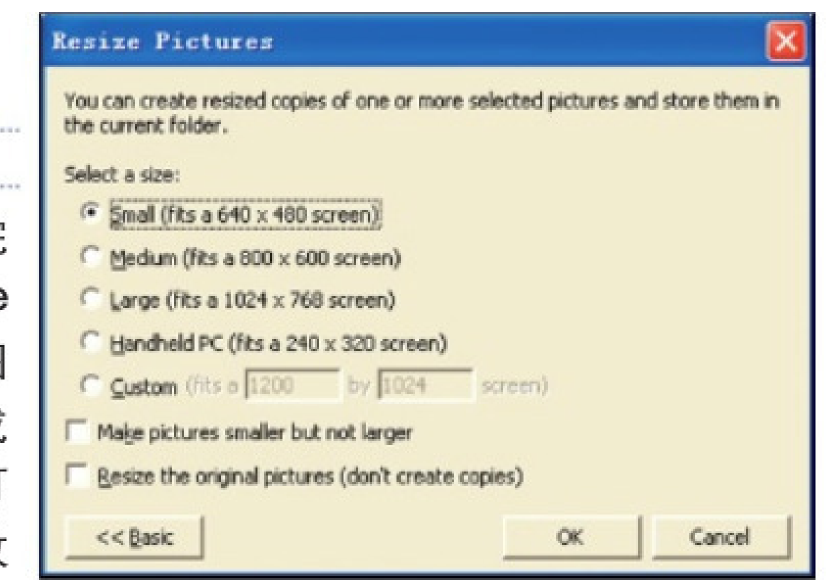


□大小：1.07MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft082208 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/47108.htm

强力网络流量监视及管理软件。软件安装后会在屏幕上显示一个小监视窗口，显示实时流量信息。如果点击该窗口并按下快捷键“Ctrl+S”，软件会开启跑表（Stopwatch）记录功能，之后的流量将会被累计显示，直至停表或重置。此外，软件可查看当天、当月的流量统计数据，如果你目前使用的是流量计费，那么还可使用该软件设定限制流量（ISP Restriction，ISP限制），当流量累计90%时，软件会跳出警告信息（准确使用的前提是联网时一直启动本软件）。最后，这款软件还可帮助你简单换算（Caculate）固定速率下的下载时间和下载量，最大速率请在软件设置对话框中的“Graph→Scale→Graph Maximum”处设置。

Image Resizer PowerToys

□大小：199kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082209
□下载：http://download.pchome.net/142857.html



微软“强力玩具”（PowerToys）系列中的一个小软件，可让你轻易完成批量缩放图片的工作。软件安装之后，在图片上右击，即会出现“Resize Pictures”的菜单项，选中之后会弹出软件唯一的图形界面。在这里，你可将图片放缩至软件预设的4种缩放尺寸（不用担心图片变形，尺寸只是限制最大长或宽），也可手动输入自定义尺寸（Custom）。完成选择后再点击“OK”，就可完成缩放工作。软件还提供了两个“Advance”高级选项，分别为“只缩小不放大”以及“缩放后直接覆盖原图片”，可在特殊使用需求下选择。P

相伴驱动一生——驱动人生

□版本：1.1.20.1076 □大小：4.91MB（不带网卡驱动版）
□授权：免费软件 □作者：拾三意网络科技
□平台：Win9X/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.drivethelife.com
□下载注册：http://www.drivethelife.com/Download.aspx
□快车代码：popsoft082211

说明：这款软件"名副其实"地可伴随你硬件驱动的"一生"。首先它可随时检测并下载当前硬件的最新驱动，在软件的网络服务器端放置着上百GB不断完善的官方驱动库，支持包括主板、显卡、声卡、网卡、Modem甚至摄像头、读卡器、手写板等在内的各类硬件；更新驱动智能化程度很高，很少要求重启动，此外高级用户还可选择安装或锁定自己喜欢的驱动版本。其次，它可完成常规的驱动备份及还原工作，使你不必在重装系统后面对繁琐的驱动安装工作；在备份与还原时，均可选择性地指定要备份/还原的驱动。再者，软件提供了卸载驱动的功能，作为一项辅助功能，该功能可让卸载基本不再使用的设备，有时也可用于干净消除上版驱动的影响（不过软件的自动更新基本已可保证这一点）。最后，这款软件提供了包含各种网卡驱动的大容量版本（本版对应版本为23.8MB），这样即使系统未安装好网卡驱动，也可借助该工具驱动网卡后，再更新其他硬件驱动。

点评：*不得不说，无论在功能还是界面上，这款软件都向前辈"驱动精灵"借鉴颇多。但软件还是提供了一些独有的设计与功能，例如驱动更新过滤、网络设置（代理、限速）等，更新驱动时的用户体验也很好。此外，服务端的驱动更新也很及时，值得大家试用。*


随时检测、更新、备份、还原你的驱动

集结号之QQ聊天窗口——QQTab

□版本：1.4 □大小：333kB □授权：免费软件
□作者：蓝色炫影 □平台：WinNT/WinXP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.rekersoft.cn
□下载注册：http://www.itxiazai.com/soft/2008/10/10/26586.html □快车代码：popsoft082212

说明：不少用QQ聊天的朋友可能都为任务栏中一长溜闪动的聊天窗口而烦恼过：占了那么多的任务栏位置，它们就不能收到一起吗？这里介绍的QQTab正好可解决该问题。这款由第三方作者开发的小工具，启动之后可自动检测已打开或新创建的QQ聊天窗口，并将它们归集到同一个窗口中，以窗口标签（Tab）的方式标识不同的原有聊天窗口。窗口标签的位置、排列方式、颜色等均可在程序设置中任意更改。聊天时可使用快捷键（默认为Ctrl+Tab/Ctrl+Shift+Tab/Ctrl+数字键）或鼠标滚轮切换不同标签。新接收到聊天消息的非当前标签会高亮显示，以提示用户注意。这款软件还可自由设置消息到来时是否在系统托盘处显示气泡消息、自动切换有新消息的窗口、开启程序时自动启动QQ（如果QQ尚未运行）等。如果多开QQ，软件也可识别多个账号的聊天窗口，并同样将它们归集在一起。


多开QQ号也可聚合所有聊天窗口

点评：*有创意的实用小软件，不仅节省了任务栏空间，也节约了整个系统的资源占用。不过建议作者用不同颜色甚至样式区分不同标签与窗口，以避免用户不小心错发消息（如把原本想发给A的消息通过B标签发送）。*

听歌新选择——青苹果播放器

□版本：1.3 □大小：4.85MB □授权：免费软件
□作者：青苹果乐园 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.myleyuan.com
□下载注册：http://www.myleyuan.com/download.html
□快车代码：popsoft082213

说明：一款创意丰富的音乐播放器软件。与同类软件一样，这款播放器也集成了均衡器、列表管理、曲库管理、同步歌词等功能，但更值得一用的是软件的其他新鲜功能，在此笔者稍举几例。例1：支持专辑封面、歌手图片自动下载，这样不仅可在听歌时随时看到主播放器上的图片切换，更可上传至iPod、iPhone等支持图片的随声听，边听边看图片。例2：提供卡拉OK播放模式，只要自动匹配到歌词，就可在切换到精简模式时看到卡拉OK一般的单行歌词显示，同时前面所说歌曲相关图片下载也可作为背景切换，有模有样；例3：将播放列表中的歌曲集中导出至你的随身MP3播放器，省时省力；例4：方便的本地与网络歌曲搜索，可用拼音缩写作为搜索关键词，还可根据歌手、专辑、地区、语种、年代等，搜索到开发团队为你推荐的热门经典歌曲……


多种全新创意是这款播放器最大的亮点

点评：*软件创意丰富，部分功能的设计应当会让对应的用户感到非常方便或有趣，值得称赞。但不得不说的是这款软件目前的稳定性还有待提高，在笔者的机器上就曾出现假死甚至崩溃的现象；此外，该软件在一些细节的用户操作方式上，与传统的操作方式有别，建议软件作者在全力实现丰富创意的同时，也应向一些经典的播放器软件学习，完善一些用户认为"本应当"出现的功能。*

系统小优化——全能精灵

□版本：3.0.1 □大小：5.04MB □授权：免费软件 □作者：哎呀工作室
□平台：WinNT/2000/XP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.iqye.com □下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/68159.htm
□快车代码：popsoft082214

说明：系统优化与安全设置软件。在这款软件的辅助下，你可查看本机详细的硬件信息，可对安全、性能、菜单、网络、硬盘、开机速度、后台服务等系统项目进行全面优化，还可对菜单、桌面、图标等进行个性的美化设置，并可对历史使用痕迹、注册表无用键值及各种垃圾文件进行清理。除此之外，软件提供了详细的IE管理功能，涉及IE各项菜单的显示/隐藏、插件免疫、组件清理等多项安全防护功能。最后，这款软件还提供了进程管理、启动管理、端口诊断等独立工具（后两项可通过开始菜单访问）。

无论界面还是功能都中规中矩

点评：*软件涉及优化项很多，界面也朴素大方，是一款中规中矩的系统优化类软件。不过鉴于同类工具数量之多，笔者建议大家具体使用时，涉及到系统的修改时，最好简单记录由哪个软件完成，笔者已经不只一次接到"不知使用了哪款优化软件，导致无法还原"的问题咨询。当然在此也建议软件设计者能为用户的各项操作生成Log记录，以备日后还原或查询。*



■晶合实验室 MP2008



掌上设备近年来的普及，很大程度上得益于与手机通话及短信的捆绑。相信很多人拥有的第一个智能掌上操作系统，首先都是一部手机，甚至在很多人的概念中，掌上设备就等于智能手机。因此接下来的两期中，我们来看一下在固有的手机功能上，智能系统能够为它们增添哪些实用或有趣的功能。今天就从智能手机上的短信管理说起。

■四川 黄路

短信大师

□平台：PPC/SmartPhone □版本：0.90B8 □大小：617kB（PPC版）
□下载：http://www.mycnknow.com/infosharpcn.htm
□快车代码：popsoft082221

集短信接收、回复/转发、加密、过滤、分类、查找等管理功能于一体的共享软件（不过SmartPhone 2002系统上目前只可发送不可接收短信）。这款软件在发送短信方面支持群发、定时发送、自动回复/转发，可发送闪电短信（接收后直接显示于屏幕），接收短信时可根据发信人的不同播放特定声音及显示大头贴，同时它还有不错的短信过滤功能，可针对个人或群组设置多种过滤规则，并支持黑名单功能。软件还可对短信进行树形的分类及管理，支持导入短信，如果同时使用作者在PC平台上开发的“资料收藏大师”，也可利用它在PC上对本软件生成的文件进行管理。

主要特性：完善的防火墙与过滤功能；群发、自动回复/转发与定时发送。

超级短信

□平台：Palm □版本：1.6 □大小：884kB
□下载：http://www.palm119.net/blogview.asp?logID=30 □快车代码：popsoft082222



Palm智能手机（目前主要是Treo）之上的一款短信功能增强软件。这款软件的最强功能项是自定义群发短信。以往在群发的时候，经常会被人“识别”出该信息是“没诚意”的群发，而这款软件可在短信中设置宏定义，软件会自动将宏定义一一转换为你事先设计好的名称（例如将“%t”转换为“叔叔”“老张”），此外还可为设定的每个分类安排一下个性签名，这个签名可自动“粘”在短信的最后，如此一来，再不会被人嫌弃“没诚意”了。当然，除了群发，软件还支持定时发送、自定义/插入快速文本，并内置有30多个类别共3000余条短信库，以便随时“引用”。

主要特性：群发短信宏替换，短信定时发送。

Magic Message Manager

□平台：S60第3版 □版本：1.2 □大小：431kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/3642.htm
□快车代码：popsoft082223

非常强悍的S60版短信管理软件。这款软件除具备联系人导入、根据发信人定义短信铃声、组织管理短信等功能外，它的最大特色是短信过滤。它可针对短信、电子邮件、彩信等进行复杂的过滤操作，过滤规则设置非常详细，可将多项规则组合。使用该功能，可将特定的敏感短信过滤为自动隐藏，只有输入正确密码时才可查看，也可自动删除垃圾信息，或自动根据规则将特定短信移至指定目录。另外，这款软件还可对未阅读信息进行定时提醒，以免一时太忙忘记阅读新信息。



主要特性：强大的规则过滤功能，保护敏感短信，未阅读信息定时提醒。

VoiceMode

□平台：S60第3版 □版本：2.2 □大小：4.29MB
□下载：http://s60.s80.cn/Soft/Html/2411.html
□快车代码：popsoft082224

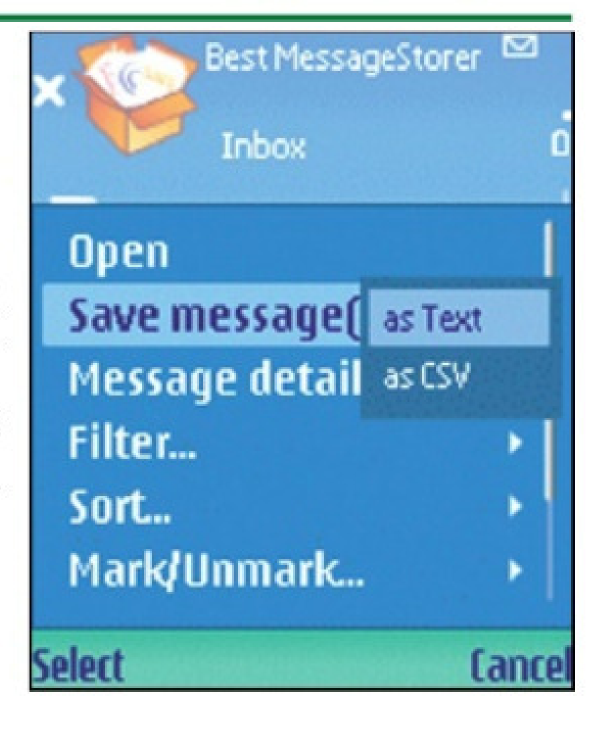
如果你经常在短信中输入英文，这将是非常值得一用的辅助软件。它的功能是当你输入文字信息时，只要已将VoiceMode打开，就可长按住“拨出”键，之后直接将想要输入的内容对着手机说出来，它将会自动识别你的语音输入，并将其转换为文字。如担心识别率低，可在初次使用时朗读软件内建的几十条语句，以建立自己的语音识别库。



主要特性：语音输入短信，方便快捷（可惜不支持中文，期待同类中文软件出现）。

Best MessageStorer

□平台：S60第3版/UIQ/UIQ第3版（以下数据为S60第3版） □版本：1.03 □大小：107kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/537.htm □快车代码：popsoft082225



这款软件的功能很简单，就是读取你收发的短信，之后将你选定的短信汇总，保存为纯文本（TXT）文件或以逗号分隔的标准CSV文件。保存的文件包含了短信中的所有信息，可读性也较强，而CSV文件还可进一步在PC中处理为Excel等表格文件。此外，软件还允许你对已有短信进行排序，对要保存出来的短信、E-mail等进行筛选。如果想直接将保存的文件发送到PC，软件也提供了蓝牙、红外、E-mail或彩信等多种方式。

主要特性：多选短信并汇总保存，支持CSV格式。P

屈指算来，个人电脑已进入中国二十余年，聊以此文，说说硬件的那些事儿……

玩的就是折腾
——回顾硬件那些事儿

■广东 小楼春雨

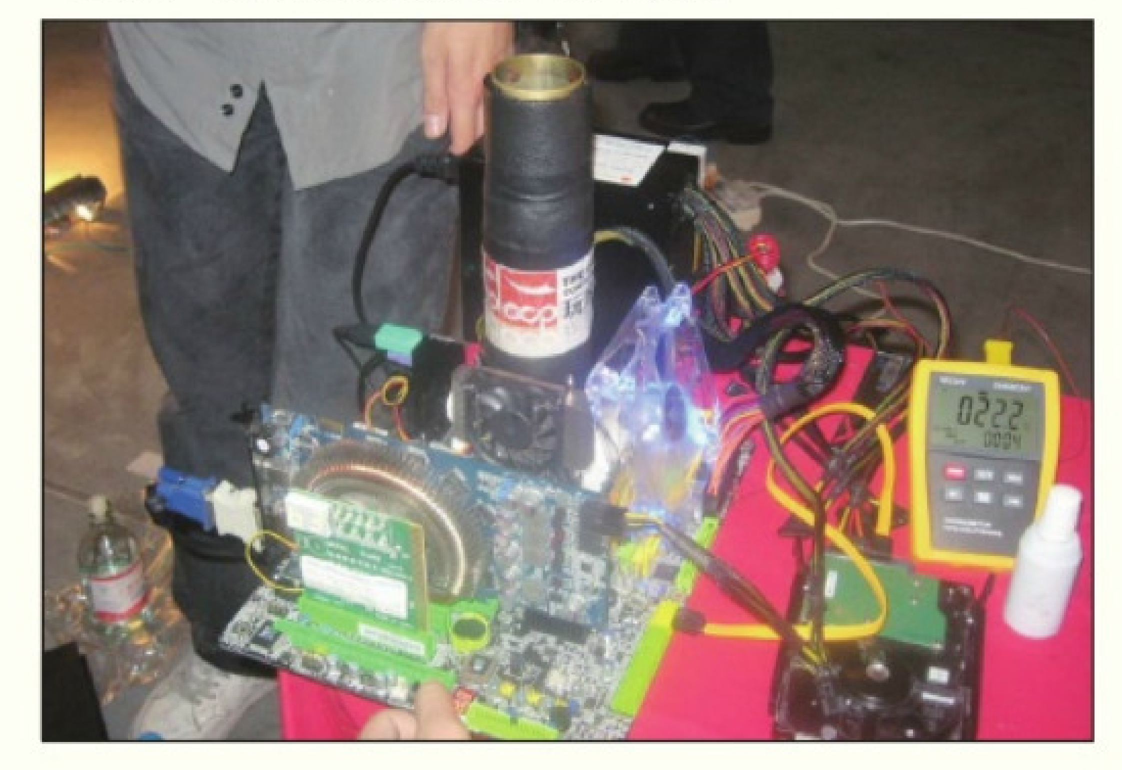
楔子——不冤不乐

1996年某夜某大学宿舍中，七人挥汗如雨争分夺秒废寝忘食以赶在每日限时供电结束前完成“西木之战”（指Westwood推出的即时战略游戏C&C），独有海山君目不斜视耳不旁听心无旁骛地为自己计算机做“体检”。海山君为河北人氏，五短瘦削的身体掩饰不住活跃的运动因子，前凸近视的眼睛孕育着无穷的探究之心，因日前见某人拆机箱如庖丁解牛、卸硬件似探囊取物，遂生计算机系学生当誓破电脑组装的处子之羞。

话说宿舍七人战罢，惟见海山君在青烟缈缈的计算机前木鸡状喃喃自语：“硬盘好像烧掉了……”。众问何故，答曰硬盘电源线插反。众人大惊失色：“硬盘电源插口有防呆设计，怎可插反？”答曰：“正因为插不进，所以用了一点点力气……”哗然之余，或苦口婆心念逝者已矣生者节哀劝万不可灰心弃世者（此皆思想工作先进好好先生之流）；或惴惴不安问海山君是否沧州人氏算其真实战力是平日几何者（此皆横行宿舍惯于欺压良善之辈）；或喋喋不休谈时尚流行硬盘荐熟识可靠商家者（此皆勤工助玩典型见利忘友之徒）……种种情事不一而足。

翌日天明，海山君独去电脑城，七人内心悲唱《送战友》，毕竟当时穷学生倾全家之力购机后再无法承受两千元天价的新硬盘。孰知傍晚时事情出现惊人变化，满面春风的海山君扛着机箱跳着华尔兹飘然入舍，以铿锵有力的河北方言大声宣布：“装机商说这硬盘尚在保修期内，但700MB型号已停产，只能让我补差价200元升级为最新的2GB。”

事件的尾声是当夜某宿舍至少六人盯着自己的硬盘眼冒绿光蠢蠢欲动，剩下某人也并非坐怀不乱只因鞭长莫及——购机于千里之外广州。这就是传说中“以伤感伤心的错误开始，不料却迎来幸运幸福结尾”的浪漫童话，阐明了个人电脑发展史中两点事实，电脑的喜剧常常源于硬件方面的错误设定，逐利永远是人们开始折腾一切的原始动力，“超频”文化的起源也不外如是。



“超频”的发明者虽不可考，但“超频”常常被部分人群当作DIY玩家的代称，尽管这是种误解，却也能看出“超频”所带来的深层影响力。从最初的“超频”仅仅局限于处理器的频率改变，之后发展到各种硬件无所不超，进而成为特殊途径提升性能的电脑代词，甚至成为同类意义的生活常用词，它对于国人传统思想观念的冲击可见一斑。

当然“超频”行为并非受到所有人的欢迎，至少在很长时间里处理器厂商是不赞成的，如果消费者都使用低端产品来“超频”，那么高端产品卖给谁？正因为此英特尔从奔腾MMX开始，在处理器中加入倍频锁定，消费者再也不能随意更改处理器的倍频，虽然“超频”开始变得困难，但玩家却也因此跨入新的技术境界。

客观说处理器倍频锁定对于消费者也是利弊兼半的事情。为什么这么说？例如当年获知还有超频这种“免费的升级秘籍”后，笔者的一个朋友兴冲冲揭开机箱准备一试（此时主板外倍频只有硬跳线调整），却惊奇地发现销售商犯了个小小的“错误”，自己的奔腾133原来只是一颗奔腾120，刹那间“超频”的自豪和自己是笨蛋的沮丧感交织，颇有悲喜交加宠辱并受的意味。当超频手法广为流传之后，随意变换主频成为不良经销商制造假冒处理器的根源，它们把低频率的处理器超成高频率，再修改芯片表面的标识码，这就是所谓的芯片打磨行业了（Remark）。而这颗奔腾120仅仅只是因为奸商省略了最后的打磨步骤才露马脚。

13MHz的性能差异当时可在VCD软解压等方面清晰体现，然而主板外频除去60/66MHz就只剩下75/83MHz，不管处理器本身如何强悍，只要任何外设硬件体质稍差都无法在此高外频下工作，由此可知锁住倍频在当时确实能有效限制打磨行为。不管如何此后超频者就只能在外频上打主意，此时主板的设计对超频的影响开始显示出来。

由于存在75MHz/83MHz这种“非标准外频”，超频者手中硬件（声卡/显卡/硬盘）阵亡的消息不断。要知道九阴真经虽是升级秘籍，下半身练成植物人的也并不罕见，关键得去补习“正宗全真心法”。于是以升技的“Soft Menu”为代表的软跳线技术陆续出现，提供手动分频、外设锁频、内存异步、逐兆赫超频等诸多功能，主板厂商的风头一时无两，还带动了转接卡、散热器等行业的发展。

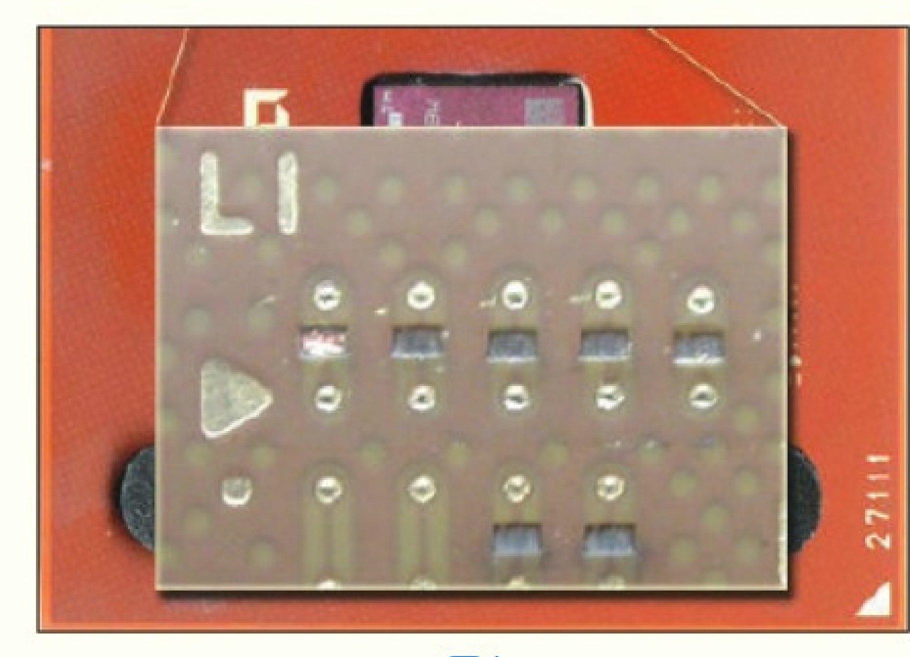


图1

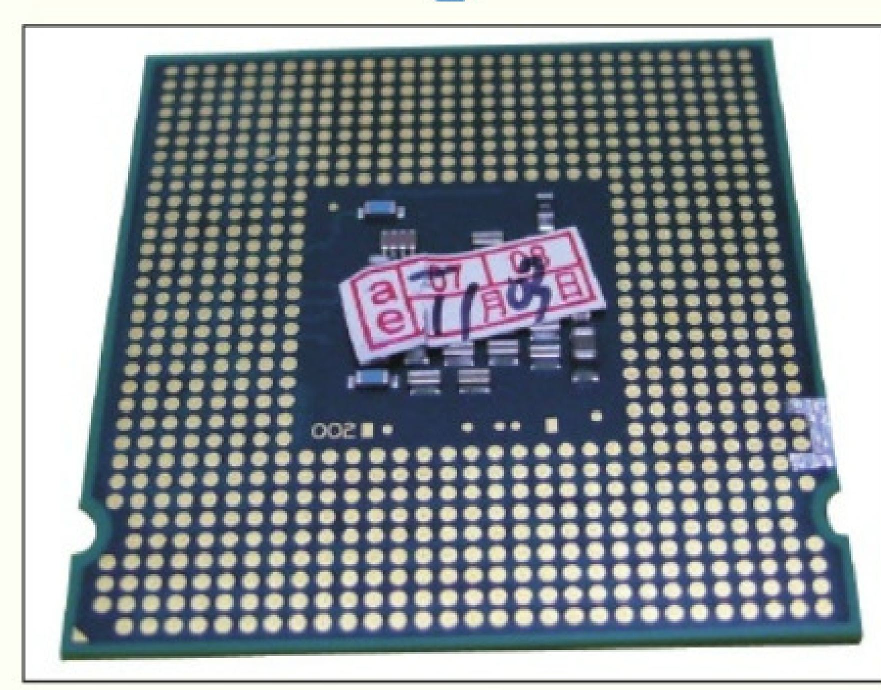


图2

尽管处理器打磨行为不受待见，客观来说也贡献了不少“超频”秘籍，流行的铅笔银漆破解AMD Athlon处理器倍频（**图1**），修改针脚定义硬改英特尔处理器的外频（**图2**），其实都是打磨行业的技术创造。这个当然也好理解，同源的武功丁春秋练的是化功大法，如果段公子用那得叫北冥神功，毁誉各异那是因为革命立场不同。由于“超频”对于整个计算机产业链的影响力显而易见，甚至AMD近年专门推出不锁倍频的“黑盒版”处理器，英特尔也一改对超频遮遮掩掩的态度。玩家们固然为“超频文化”的胜利而备受鼓舞，但本该禁止超频的人却不得已将此作为主要卖点，厂商所处的窘境由此也可见一斑了。

相较于业界厂商的立场转换，其实更有意思的是“超频”对于人的改变。“超频”本是获得最大性能以减少金钱支出的逐利行为，其中最重要的支撑应该是天上掉馅饼的心态，性价比是超频者和广告商最爱的词语。可是如今超频很大意义上已成为了一项极限运动，更快更高更强成为许多超频者的终极追求，查处理器生产编号、配极品平台、上电冷液氮，总之为追求一颗处理器的频率极限，性价比之类的词汇早就被丢到爪哇国了（**图3**）。超频极限运动选手的出现恐怕是早期DIY爱好者中始料未及的，当然不计成败得失的极限超频自有存在的意义，这个世界也曾有不计代价登珠峰探南极的先驱。不过有些时候先驱的意思就是“无意义的折腾者”，或称为“无聊找乐者”也未尝不可——如果他们始终没有折腾出意义的话。

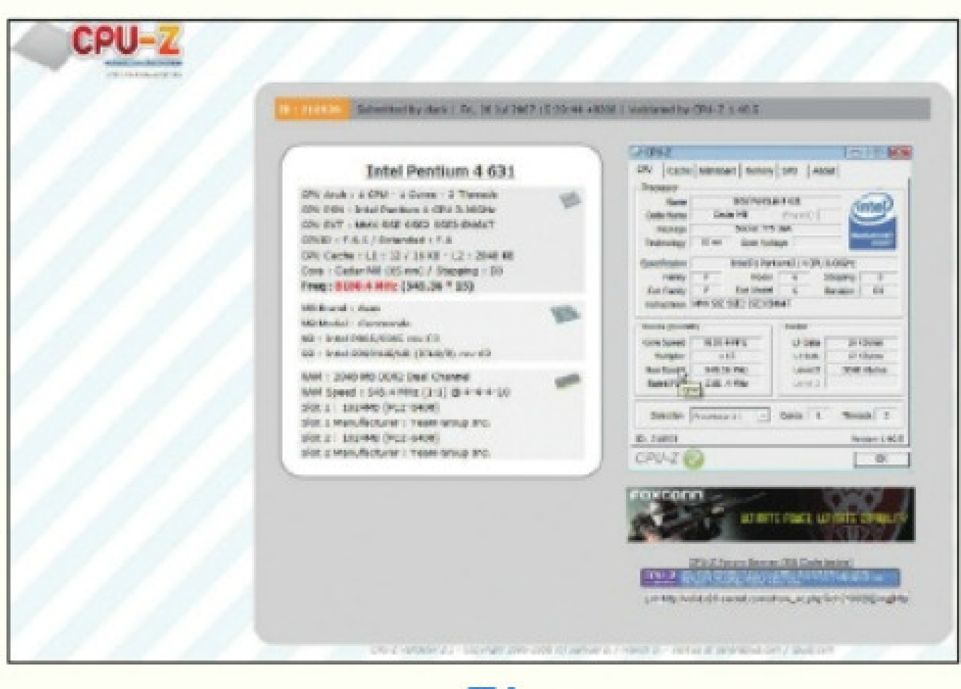


图3

通常这些频率极限追求者会衍变成性能极限追求者——如果可能，他们的计算机一定是最强悍的硬件搭配，并随时准备更新为最新的产品。他们会为任何小道消息透露的高端硬件激动万分，将新硬件的技术特点和参数倒背如流，根本不在乎是否真能买得到或买得起，也不在乎极限性能有多大实际意义，哪怕只是用5GHz主频的处理器来打打纸牌。

这是些奇怪的家伙吗？可是在摄影、音响、家庭影院乃至汽车等数不尽的领域中，到处都活跃着这类家伙的身影。他们作为高端技术的消费者成为技术持续发展的消费动力，同时又往往是大众消费观的引领者。他们其实是最普通不过的人群，但却拥有普通人可望而不可及的技术知识。

与之相比，同属“超频”土壤上成长起来的MOD（Modification改造）玩家则让凡人更加亲近，打磨使得硬件改造迅速普及到各个领域，诸如ATI RADEON 9800SE改电阻刷BIOS修改成ATI RADEON 9800Pro屡见不鲜，铅笔和银漆又再次派上用场**（图4）**。虽然这类改造需要具备一定专业技术基础，对电路和电子元器件了解掌握基本焊接技术等。但即使完全没有任何电子方面的技术基础，只要有动手能力以及对于美观个性的追求，改造外观是任何普通人都能做到的**（图5）**。因此MOD不仅容易被普通人接受，也能更加直接有效地影响硬件厂商的市场行为，像捷波镭霸9600移动版显卡、浩鑫准系统无不是MOD思路下的产品，近年频频举行的MOD大赛更是业界对于外观MOD玩家的认可。某种意味上普通消费者也正是借助MOD表达出消费需求，成为厂商和消费者之间思想交流的桥梁，并逐步催生出适应于更大众需求的硬件产品，甚至可以认为大出风头的Eee PC和刚刚起步的Eee BOX都是MOD思潮下的产物。



图4



图5

“超频”是为逐利吗？是，但也不仅于此。曾问某硬件发烧友终日折腾不休，其实未有强大硬件带来的片刻享受，岂不以为苦？笑而答曰：“不冤不乐！”这是老北京常用俚语，其中意味亦苦者自知。

第一生产力


图6

1997年一鸣惊人的多平台游戏、身材傲人的女主角、伦敦街头、穿越地下迷宫、手枪、利剑、怪物、格斗以及Voodoo显卡演示的全新3D画面——凭这些线索你能猜出是哪款游戏吗？《古墓丽影》恐怕是大多数人不假思索的回答，很遗憾这个答案是错误的，正确的谜底其实是《恶梦鬼魅》（Nightmare Creatures）**（图6）**。

尽管1996年E3大展上《古墓丽影》就已大出风头，可是在当时资讯尚要慢几拍的国内，《古墓丽影》不仅并不受到国内玩家待见，也甚少有电脑经销商将其作为Voodoo显卡的演示游戏。事实上《古墓丽影》虽然是3D游戏，却远远算不上真正意义的3D贴图，其画面也确实很难展示出3D画面特效的绚丽，最重要的是资讯的缺乏让大多数国内玩家面对这种全新的探险解谜动作游戏一筹莫展。

上市略晚的《恶梦鬼魅》就大不一样，完全真3D的设计和贴图，玩家轻松熟悉的格斗过关模式，使其一度成为国内电脑经销商进行Voodoo显卡演示的宠儿。当玩家首次看到昏暗的街灯下，女主角华丽的后空翻闪躲接三连斩后，怪物喷射出的大红血块涂满半个屏幕时，就好像将中国老烧酒俄罗斯伏特加法兰西白兰地苏格兰威士忌再勾兑数十种果汁罂粟古柯苏打香草后一口吞下，那种脑内轰鸣眼神散乱口中发干腹内火热头皮发麻犹如过电一般直到脚后跟的迷乱感觉，使不少玩家节衣缩食吃糠咽菜寻人告贷甚至算计小侄女扑满内每一个钢镚来买下Voodoo显卡**（图7）**。没错，这就是“巫毒症”患者的临床表现，引起这样病症的正是那些划时代的3D游戏，如果没有它们这个世界现在会是怎样？



图7

即使是强如划时代的Voodoo显卡也曾因为成本问题让3dfx求告无门，甚至免费倒贴半年Voodoo芯片给帝盟（Diamond）也被拒绝，当时没有任何显卡制造商认为高达500美元售价的显卡能被玩家接受。然而1996年5月E3大展上15个为Voodoo做过优化的游戏同时展出后，玩家对于Voodoo显卡的狂热超出了厂商的想象，三个月后3dfx就宣布与帝盟结盟，推出基于Voodoo的Monster3D显卡，后者也成为3dfx公司收购STB之前最重要的盟友。

正是由于大多数硬件发烧友也是狂热的游戏爱好者，只要有能吸引他们的游戏就能让他们毫不犹豫掏空口袋。1990年约翰·卡马克还在为羸弱的PC上如何获得《超级马里奥》一样的平滑卷轴效果伤神不已，1996年时id Software基于Voodoo显卡的《雷神之锤》已经让PC玩家将游戏机抛诸脑后，游戏成为了硬件发展的第一生产力。反之有强大硬件的支持，有实力的游戏也终不会被淹没，《古墓丽影》先抑后扬连续数代成为各游戏平台的游戏经典，而同样是跨平台的《恶梦鬼魅》却渐渐被人忘记，这就是创新因素对于游戏和硬件一样重要的典型实证。

Voodoo显卡成为了第一个具有“发烧Fans倾向”的PC硬件，Voodoo的消费者和崇拜者们自称是“巫毒教”的成员，教主自然是伟大的3dfx公司。即使是在3dfx日薄西山折戟沉沙的时候，业界的竞争对手也含蓄地表达了对Voodoo的特殊敬意，游戏玩家同样对3dfx的逝去深感痛惜，此景大异于当今“硬件饭”派系之间互怀敌意的状态。

不过说起硬件饭之间争斗的深度、范围、影响力，当今所谓A饭I饭、A饭N饭之间的网络嘴仗委实不值一提，国内首次硬件大争论仍然跟游戏紧密结合在一起，那就是1994～1995年间关于任天堂SFC与世嘉MD主机的性能论战——不管你认为游戏机有多么特殊，它的主要结构其实跟PC毫无差别。

游戏机也是硬件



争论双方从硬件性能到软件表现全面进行分析比较，诸如游戏容量、卷轴、发色数和处理器速度等硬件参数被不断引入成为热切关注的话题。与此同时游戏类杂志和一些传统的PC报刊也受到波及，纷纷刊发相关的文章，这种现象在当时的国内是史无前例的。这次成功的大型硬件讨论和商业炒作使得硬件首次成为普通人眼球中的焦点。表面上这仅仅只是场MD与SFC硬件支持者之间的论战，其实质却是国内玩家探寻游戏归属感、硬件性能参数和游戏享受根源的思想大跃进，正是这次大论战使得无数玩家开始接触计算机专用术语，从而逐步迈入游戏——游戏机——硬件——计算机的求知途径。

这场争论的后遗症是双方口诛笔伐的对立情绪在游戏玩家之间存留下来，并延续到下一代的游戏主机PS和SS之争，甚至逐渐渗透影响到硬件发展的各个领域。可以说当今硬件饭之间动辄相互问候仍然是这种情绪的长远流毒，其实无论是处理器中的A饭I饭还是显卡中的A饭N饭，实质不过是在寻求自我归宿感和相同的价值观。大可不必因为消费观念的不同就党同伐异，旺盛的精力不妨放到更加有趣的游戏享受之中，毕竟买硬件是拿来用不是拿来争的，要是真觉得自己的选择远比对方阵营超值，何不“没事偷着乐”呢？这种好事情一般人你就不告诉他嘛！

英特尔的总裁说：“我们确信发展带动需求，而不要让需求反过来支配发展。”意思是硬件是带动游戏发展的动力，这又是业界一方不同视角的看法，但是至少有两个游戏工具是这种看法的完全反证。虽然类似Quake、《极品飞车》等游戏的出现极大提升了PC游戏的素质，可任何一个看过PS游戏《魂之利刃》（Soul Edge）片头CG的PC玩家仍会羡慕不已——个人以为迄今为止它仍是对人物性格刻画最成功最富有电影意境的游戏动画，即使当年拥有理论上硬件更为强大的PC平台，希望能够拥有游戏素质更胜一筹的PS的PC玩家仍不在少数。因此1999年David Herpolsheimer和Randy Linden发布第一个PS模拟器Bleem！，马上就引起了巨大的轰动**（图8）**。

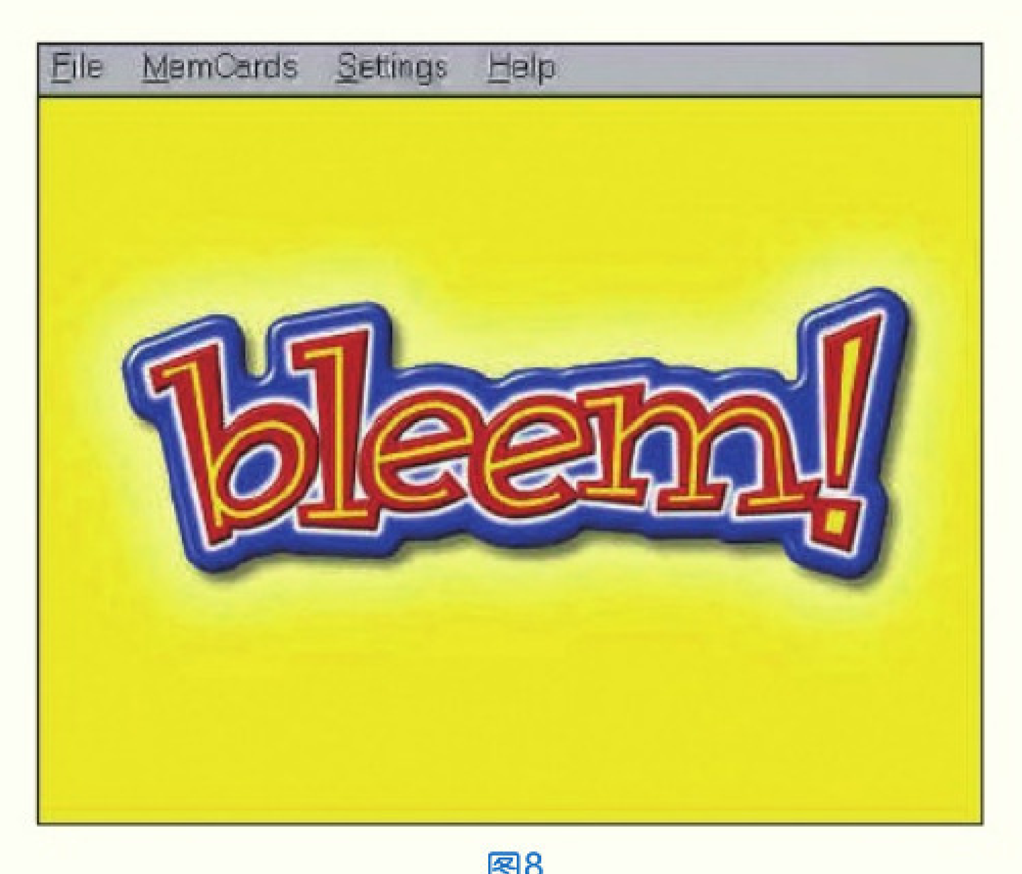


图8

由于PS的硬件性能基本接近当时主流PC的硬件性能，业界都认为PC要经过若干年硬件升级才能支持PS模拟器。许多人只有亲眼在电脑屏幕上看到三岛平八老爹爬上悬崖的那一刹那，才完全确定了两件事情，电脑原来也能够玩PS游戏！电脑光驱原来也能读取PS游戏光碟！当然后一个感慨并不那么肯定，其实电脑光驱作为一种高价格的快速易耗品，受国内盘片质量的影响读盘能力每日俱降，即使全新的光驱因为品牌质量的差异不能读取PS光碟的也屡见不鲜。于是光驱的能力开始成为玩家和游戏媒体日趋关注的焦点，媒体讨论最适合Bleem！的光驱品牌，玩家则热衷于交流调光头功率的心得**（图9）**。在这种追捧热潮的推动之下，业界甚至出现过一款自称PS光驱的电脑光驱，号称通过IC智能解码和Firmware对PS游戏代码进行有效优化，使光驱在读取PS游戏盘片时更为流畅快捷，其实质还是随光驱附送了一款Bleem！模拟器软件**（图10）**。

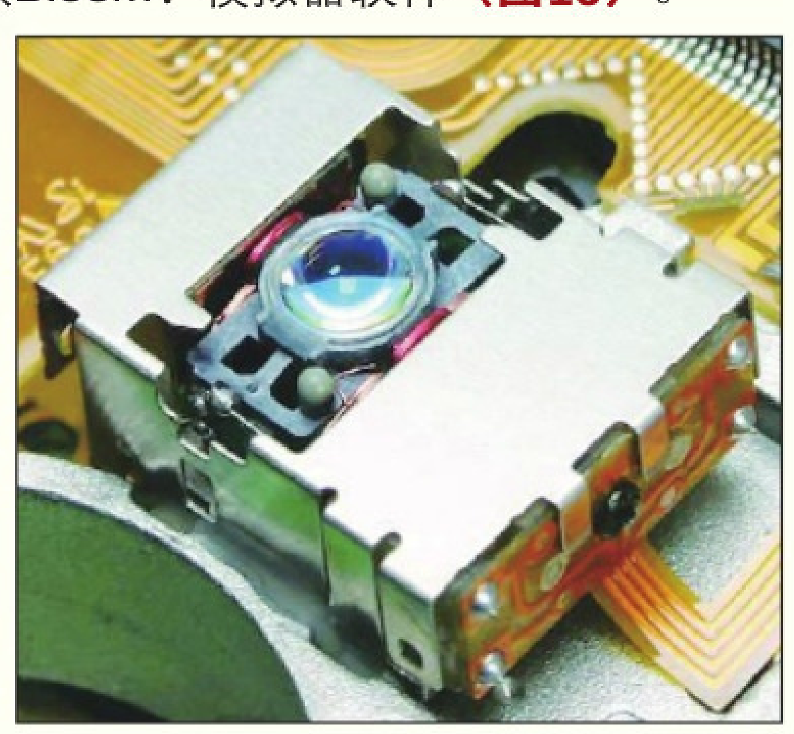


图9



图10

Bleem！出现之前所有的游戏机模拟器几乎都是免费的，商业化的Bleem！既给其他开发者的理念形成冲击，也给自己此后带来巨大的官司麻烦，并最终在与索尼的官司纠缠之中倒闭。无论如何Bleem！的出现至少改变了两件事，首先打破了人们认为电子游戏机和PC老死不相往来的思想束缚，其次玩家的视线开始转向光驱、手柄、摇杆等外设。

事实上在这两方面另一款游戏模拟器对玩家思想的改变更为彻底，那就是1999年出现的《DDR跳舞机游戏模拟器》（DanceDanceRevolution）。《DDR跳舞机》是日本游戏公司KONAMI在1998年所推出的大型音乐电玩游戏，游戏要求配合电子舞曲跳出完美的舞步，所用音乐大都是耳熟能详的热门歌曲**（图11）**。DDR满足了年轻人在公众前强烈的表现欲，而跳舞和电子游戏本来就是年轻人热衷的休闲活动，将这两大因素结合在一起的结果就是一发不可收拾的流行。不只是一般青少年深深着迷，许多成人甚至是对电子游戏不感兴趣的女孩子也纷纷加入进来。



图11

不过也有那些比较害羞的玩家平时对着异性说话都会脸红，怎么好意思在大庭广众下扭来扭去？于是在1999年DDR从大型机台移植为家用PS版本开始发行，同时索尼公司推出了配套的跳舞毯，把游戏场所转移到家中想怎么玩就怎么玩**（图12）**。同年PC平台迅速出现同样的跳舞机模拟器，可算是首次做到与PS平台同期享受移植游戏大作。至于游戏关键不可或缺的硬件跳舞毯可以直接使用PS上的跳舞毯，只需要将PS手柄接口改装为PC手柄接口即可。媒体和玩家再次开始讨论交流改造PS跳舞毯，或使用旧键盘自制跳舞毯等各种技巧。当然过不了许久，专用于PC平台的跳舞毯也就迅速上市了，满足了绝大多数没有PS游戏机的国内玩家。这甚至让许多家庭妇女也开始踊跃加入DDR的队伍以作锻炼减肥之用，国内玩家们首次认识到PC也可以作为全家欢的娱乐中心。DDR跳舞游戏引发的风潮甚至带动社会重新思考大型电子游戏机的真正意义，只要有合理的设计寓健康于娱乐就并不是空谈，与之相应的是PC等各平台的跳舞毯外设产业长久不衰延续至今，反观当今流行的劲舞团等敲手指网游，根本就是思想和身体的双重退化。



图12

其实游戏的发展和电脑硬件的发展是紧密结合在一起的，没有必要非得争论出谁是引领者这种答案，因为这本来就是先鸡和先蛋的哲学伪命题，游戏是硬件的第一生产力，反之也未尝不可。

收藏者

江湖中人都知道，一个人的名字可以狗屁不通，但是绰号一定会有几分道理。例如K6-3处理器代号叫“利齿”（Sharptooth），可是它连奔腾3处理器的一根毛都咬不下来；Pentium Pro处理器名叫做“高能奔腾”，结果16位效能还不及同频奔腾的水平。而Pentium MMX 166被玩家称作“黑金刚”，Athlon XP 2500+则有“巴顿将军”的称号。

那么Pentium MMX 166怎么被人称作“黑金刚”的呢？事情还得从英特尔锁掉处理器的倍频说起，Pentium MMX 166就是被锁掉倍频的第一代处理器。每个人都以为Pentium MMX 166不行了，它却展示出异常的天赋——仅靠超外频大多数黑色外壳封装的Pentium MMX 166都能达到200MHz，体质特异的可达233MHz甚至266MHz，从未体验过如此超频幅度的用户无不拜服。若不是后来的赛扬300A太过惊世骇俗，“超频教父”的称号必然归其所有。即便如此人人也都尊称一声“黑金刚”，全因为Pentium MMX 166貌既黑而又金刚不坏（**图13**）。



图13

Athlon XP 2500+能在Barton核心系列处理器中独享将军尊号，也是靠超逸绝伦的超频表现。可是仔细一看Athlon XP 2500+（1.8GHz）不过是超到3200+（2.4GHz），纯粹比较30.9%的超幅无论是纵比横比都只能算羸弱，为什么声名能直追当年的教父赛扬300A？这就要拜英特尔奔腾4处理器的高频低能所赐了，Athlon XP 2500+仅仅以1.8GHz的主频就敢性能标称对应奔腾4 2.5GHz主频，奔腾4处理器的性能之不堪也就可见一斑，至于性能被再次阉割的赛扬4更是毁掉超值的金字招牌，人送外号“菜羊”，实在令英特尔不堪回首。

比起“菜羊”的调侃其实还有更恶名昭著的外号，近年人称“花王”（意即经常花屏）的影驰8600GT魔灵版，雅号自然不会是称赞其显示效果柔滑如丝，获得这样外号的厂商委实该彻底检讨。有人称Pentium MMX 166似乎应该叫作“妈妈叉166”，这位仁兄对于昵称和绰号略有误解，人有姓名也有表字，硬件也有名有昵称，MMX的昵称就是“妈妈叉”了。这类称呼也并不少见，起因也无非两条。一是好读，开口音的“妈妈叉”是不是远比两个闭口音的MMX来得顺畅？“屁兔”（Pentium II）也肯定要比“奔腾二代”省事。

另一种就是为了好写好看，调制解调器（Modem）叫作“猫”可谓声形俱佳，E-mail称作“伊妹儿”则让人浮想联翩，想象成是美眉缠绵悱恻的来信，不免令人心中想入非非踌躇满志。甚至也有昵称绰号完全湮没掉本名的硬件，叫错的人自己犹未有知。典型的例子就是苹果公司的MAC计算机，见过的人十个有九个会说：“是苹果电脑！”苹果电脑？拜托那都是数十年前的产品型号了，现在这个应该叫作“Macintosh计算机”。当然问题的本身其实要追究到苹果公司，产品虽然做得漂亮，中文名居然来了个直译的“麦金托什”，这让中国人怎么下口嘛，至于什么“麦金塔”干脆不知所谓，因此还是都叫苹果电脑罢了，反正叫的听的心里都明白怎么回事。由此可见硬件取个好名字有多重要，否则不但别人记不住，甚至连绰号都得跟别人分享。至于后来GeForce 9800 GX2被称作“冠希2”，对是玩家恶搞精神的体现。

也并非好名字的硬件就会有被记住的好运气，当年创新公司推出的声霸卡几乎就是电脑音效卡的标准，打擦边球冠名“小声霸”的自然不少，到后来诸如“视霸卡”“影霸卡”的也层出不穷。这类产品其实就是VCD的硬解压卡，名字起得不可谓不好，不可谓不贴切，可处理器性能升级后软解压就迅速取代了解压卡，“视霸卡”也就风流尽被雨打去，不少新玩家甚至都不知道有过这样一种硬件。与之对应的是声霸卡威名至今维持不坠，创新公司居然会成为声卡领域的孤独求败，这恐怕是所有老玩家都未曾预料的事情。现在的玩家未必知道当年声卡百家争鸣不逊于显卡，即使完全不讨论曾经的帝盟、傲锐等大腕，涉足于声卡的大牌厂商之多也绝对出人意料。比如这个世界上第一块PCI声卡芯片出自谁手？恐怕很少人会想到答案是NVIDIA的NV1，它是NVIDIA的第一款也是迄今为止唯一一款音效芯片，同时也是其第一块显示芯片，甚至还是帝盟的第一块PCI声卡（**图14**）。因此这块奇怪的板卡上集成了显卡/声卡接口，还有一个非常像网卡的接口，其实是世嘉的游戏机接口。

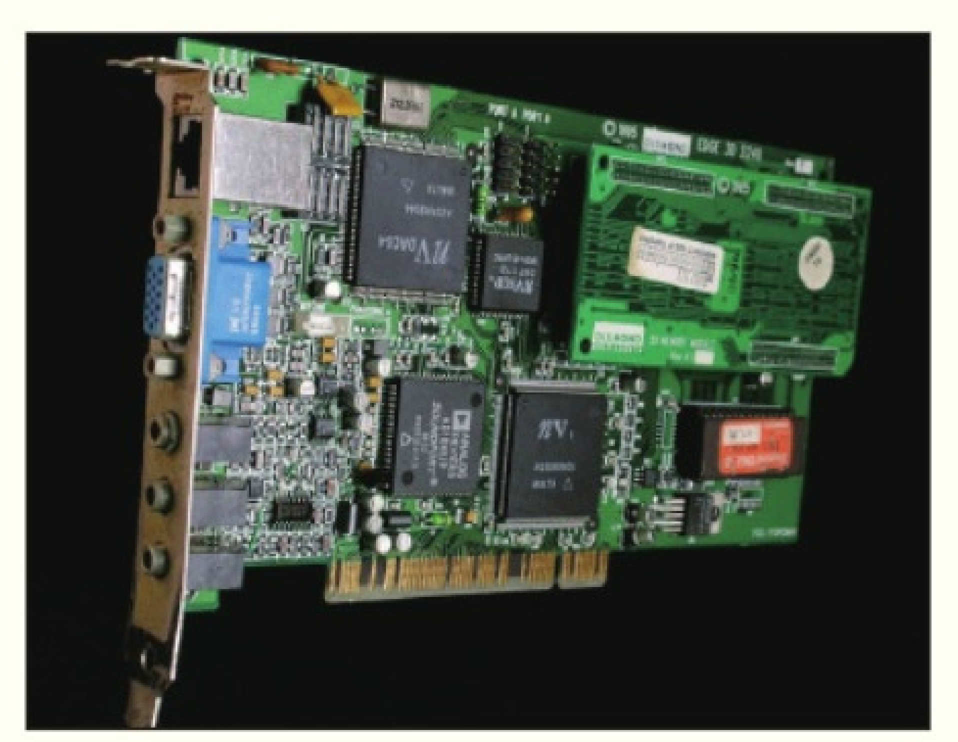


图14

实际上NVIDIA的老对手ATI的声卡更早面市，而且一出就是两款声卡，一款是8位的STEREO F/X，另一款是16位的STEREO F/X-CD，它们都是基于ISA接口的声卡（**图15**）。如果觉得显卡厂商插足声卡尚属于近亲繁殖，那么英特尔又如何？英特尔这款唯一的声卡同样是"声猫二合一"（整合声卡和调制解调器）的异型卡。全卡用料尽显英特尔的奢侈豪华，CRYSTAL公司当时最先进的CS4215-KL主芯片，全部贴片钽电容，中间的突出巨型喇叭，配备NPNX的2MB声存，MIDI可扩充内存插槽，就连创新的Phone Blaster声猫二合一卡也不得不俯首称臣（**图16**）。俗话说"焦不离孟，孟不离焦"，同是处理器巨头的AMD也曾推出过声音芯片，并且由STB推出成品卡——就是那个导致3dfx倒台的STB——这款声卡做工朴实，中规中矩，倒也颇合AMD的风格。

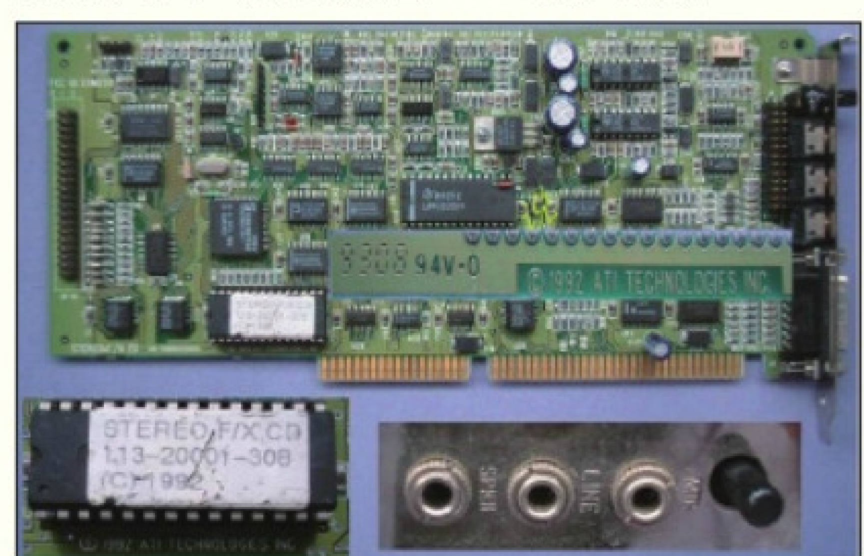


图15



图16

觉得硬件厂商出声卡不稀奇的话，软件厂商也同样有，1992年大名鼎鼎的微软也发布了史上首款声卡，声卡的主芯片为ANALOG DEVICES公司的AD1848JP芯片，辅以YAMAHA的YMF262-M为MIDI部分，在输出部分采用当时是比较先进的左右声道独立的RCA接口，比较让人意外的是微软的操作系统中居然找不到这款声卡的驱动（**图17**）。当然微软在硬件方面也有死敌，那就是做鼠标键盘的罗技，罗技自然不会袖手旁观，罗技的首款声卡为MediaVision代工，主芯片采用MediaVision的Jazz 16，全卡遍布高成本黄色钽电容（**图18**）。不过无论昔日多么堂前繁华，这些叫得上号叫不上号的硬件都已落花流水不复返，能够让人们偶尔还能够想起它们的，就只有那些硬件收藏者了。



图17



图18

应该说硬件收藏绝对是不同于其他收藏行为，不仅无利可图而且基本"不赚只赔"，由于电子产品淘汰速度快、生产量巨大，因此保值升值根本无从谈起。也许反驳者会说神龙见首不见尾的Voodoo 5 6000曾经以人民币两万的价格成交（**图19**），可是必须指出作为工程样品卡的Voodoo 5 6000存世的尚不到50片，由于驱动原因更不可能在当今主流操作系统下使用，不能使用的电子硬件不管如何经典都好像没有灵魂的躯壳，其应用上的审美价值基本全无。

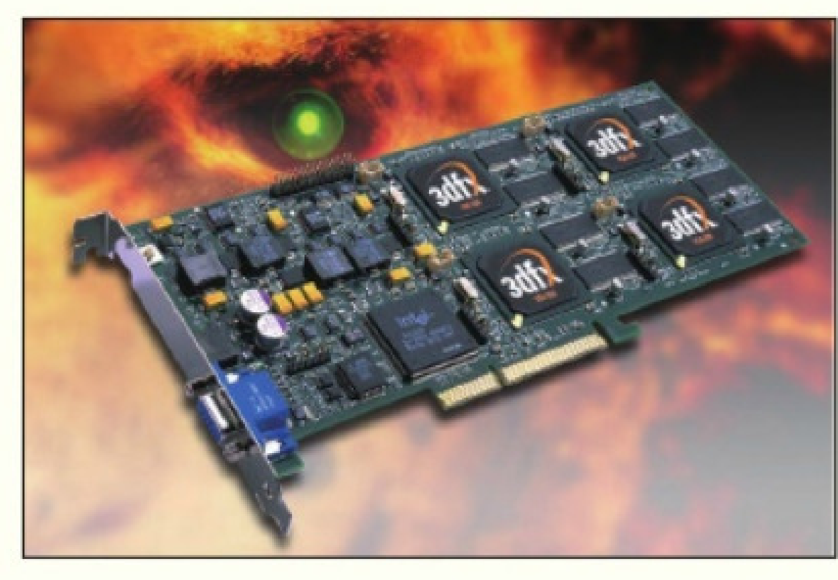


图19

硬件本身是不可能产生艺术审美的，因此随着时间的推移其价值只会下跌，即使再物以稀为贵也只能货卖明眼人，坦白说就是不以保值为目的的小圈子。同时硬件收藏也并不以性能强大和工艺审美作为判断基础，而是以名气或稀有度作为第一要素，例如被收藏者趋之若鹜的帝盟MX25（**图20**），整张卡加起来就那么26个元件和一个同轴输出口，几乎是电脑硬件史上元件最少功能最弱样子最丑的板卡。这块现在任何一个山寨厂都能轻松完美复制的子卡，其超高售价甚至比主卡MX300还要贵，仅仅是因为它是帝盟历史上最后出的子卡而且没有在亚洲发行过。

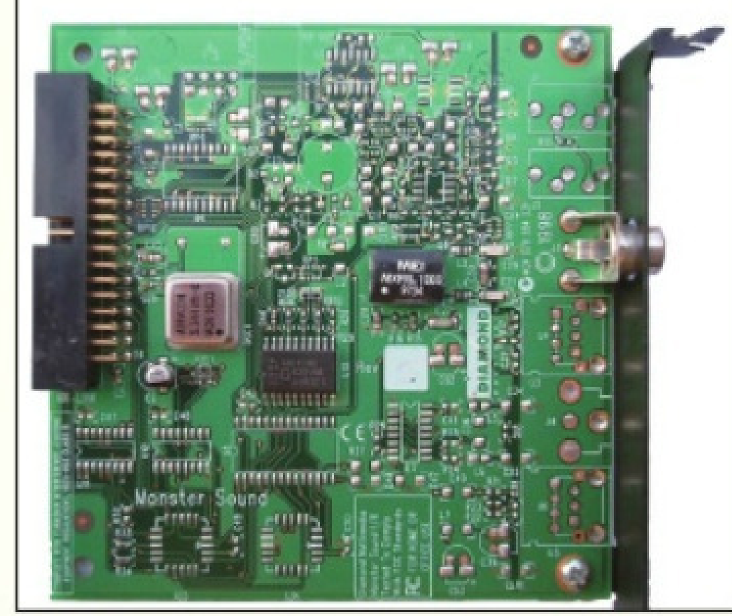


图20

此外电子硬件收藏并没有普遍的审美标准，其中个人的审美情趣是最重要的依据，那些威名赫赫的经典处理器/显卡固然是收藏者的对象，然而对其不屑一顾只关心键盘鼠标的也不在少数。因此电子硬件收藏是一个非常独特的收藏门类，永远不要相信那些专做二手货的电子柜台的忽悠，你并不能从硬件收藏中真正获得利益，无论是金钱方面还是功能性能方面。那么这些执著的电子硬件收藏者到底能够获得什么呢？对于新的玩家而言，硬件收藏能够让他们获得知识，聆听并继续传颂那些人、那些事、那些硬件传奇……而对于经历那个岁月的老家伙们，他们其实收藏的是自己曾经青葱美好的岁月记忆！



英特尔最新的酷睿i7处理器即将发布，各厂商的X58主板也已箭在弦上，现有产品的降价已是不可避免，液晶显示器和存储市场的降价风暴也是愈演愈烈，有意购买的消费者可以考虑出手了。

处理器

进入10月之后，英特尔与AMD虽然竞争日益激烈，不过都还没有太大动作，市场整体上较为平静。AMD的中端主流产品双核Athlon64 5000+散/盒装产品的报价分别跌至375元和405元，性价比不错。另外，羿龙三核8450盒装也再度下跌，报价仅650元左右。英特尔除45nm奔腾双核E5200有大幅下跌外，其他45nm产品并没有太大的价格变化。

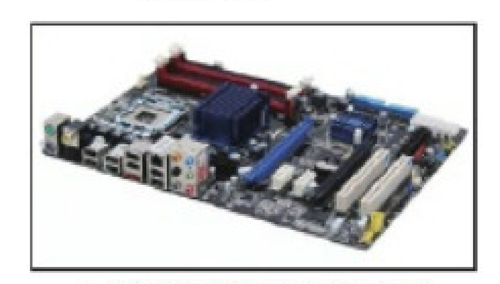
内存

近期内存价格还在下跌，性价比处于劣势的DDR2 667现在正逐渐淡出市场。主流的1GB和2GB DDR2 800分别跌至90和170元，金士顿2GB DDR2 800甚至一度降至165元。DDR3内存的价格依然很高，金士顿1GB DDR3 1333内存在650元左右，而且比较少见。

硬盘

硬盘市场呈现出强劲的下跌势头，500GB、640GB和1TB等大容量产品降价明显。目前希捷、西部数据、日立的1TB硬盘价格都已接近800元，短短一个月降幅达到300元以上，且有持续下跌的迹象，近期甚至有望跌破700元大关，准备购买大容量硬盘的用户可以考虑。另外，值得一提的就是希捷最高端的1.5TB产品已经上市，单碟容量高达375GB，上市报价1299元，具有一定性价比。

主板


七彩虹战旗C.P45 X3

主板市场近期较平淡，英特尔平台依旧是P45/43芯片组产品的天下，不少二线及品牌的P45主板已跌至599元的价格，相比499元价位的P43，无疑更值得主流用户考虑。AMD平台整合主板占据了主导地位，大部分厂家同时推出MCP78、780G和790GX芯片组的产品。

显卡

最近大量上市的RADEON 4670凭借较好的性价比受到消费者关注，如华硕EAH4670-DI-512MB售价799元，和大部分NVIDIA的GeForce 9600GT处于同一价位。入门用户比较关注的RADEON 3850和GeForce 9500系列产品价格都在400元左右。


华硕EAH4670-DI-512M

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Intel	赛扬双核E1200盒/E2140盒/E5200盒/酷睿2 E6550盒/E7200盒/E8200盒/Q6600散	220/390/595/1040/810/1080/1160
	AMD	Sempron LE-1150盒/Athlon LE-1600盒/Athlon64 X2（65nm）5400+黑盒/6400+盒/Phenom 8450盒/9550盒	205/265/510/960/655/950
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	60/79
	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333 1GB	95/160/99/165/650
	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	85/190/89/175
	威刚	万紫千红DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB/红色威龙DDR2 800 1GB/2GB	89/160/95/170/140/255
硬盘	希捷	酷鱼7200.10 250GB 8MB散/7200.11 320GB 16MB盒/500GB 16MB散/640GB 32MB盒/1TB 32MB散	325/380/440/565/820
	西部数据	1600JS/250GB YS/320GB YS/500GB YS/500GB GP/640GB KS/1TB GP	280/325/370/455/540/499/830
	日立	160GB/250GB/320GB/500GB/1TB	265/295/325/420/840
主板	华硕	P5K SE/P5K/M3A/M3A78-EMH HDMI/P5B SE/P5QL-E/P5Q	599/999/599/499/495/849/999
	微星	P35 Platinum/P43 Neo3/P35 Neo2-FR/P43 NEO-F/P45 NEO-F/G31M	1350/699/899/558/999/460
	技嘉	MA790GP-DS4H（rev.1.0）/EP43-DS3L（rev. 1.0）/MA78GM-S2H/M52L-S3（rev 1.0）	1350/599/499/399
	富士康	A74MX-K/G31MV-K/G31MX-K SD/P43A/P45A/A7GM-S	399/299/399/830/999/599
	七彩虹	C.G31T Ver2.2/C.P35 X3 Ver2.0/C.M780G Ver1.4/C.570 LT SLI/战旗C.P45 X3	399/499/560/499/599
	影驰	AN68M2/NF520/IG31M2/AN61M	299/299/299/299
	昂达	P31A魔固版/魔剑P35/NF520TS/N68S/N68PV	469/599/499/399/480
	翔升	凌志G31V/P43T/风行N500/凌志N570LT-SLI/凌志R780G	299/498/399/499/399
	捷波	悍马HA07/PA78VM3-H/悍马HA05-GT/Odin PA78GT3-HG/悍马HA06	699/399/499/599/599
	映泰	TP45D2-A7/TA770 A2+/TF570 SLI A2+/P31-A7	699/599/599/498
	ECS精英	黑尊龙P45T-A（1.0）/P35T-A（V1.0）	599/560
显卡	蓝宝石	FireGL V8650/HD2600Pro海外版（256MB）/2400Pro/HD4870/HD4850 DDR3	2990/490/390/2090/1399
	七彩虹	IGAME9800GT-GD3 冰封骑士5F 512MB R10/GAME9600GT-GD3 UP烈焰战神 512MB R10	1099/799
	影驰	9600GT刀锋版（512MB）/8600GT小魔灵（128MB）/GF9800GX2（1GB）/9600GT中将版	899/490/4690/799
	迪兰恒进	HD4850北极星/HD3650冰钻（256MB）/镭姬杀手HD3850北极星（512MB）	1299/399/799
	Inno3D	9800GT游戏战甲（512MB）/9500GT游戏战斗/GTX260/GF9600GT游戏战甲（512MB）	999/499/1999/799
	华硕	EAH3650-HTDI（256MB）/EN7300TC512-TD（128MB）/EN8500GT SILENT-HTD（512MB）	550/360/480
	XFX讯景	GF8800GS-84M-192b（PV-T88S-FDD）/GeForce GTX260-896MB-448bit（GX-260N-ADF）	850/2999
	UNIKA双敏	速配9500GT玩家版/无极9800GTX玩家黄金版（512MB）/无极HD4850玩家黄金版/火旋风HD4650玩家版	489/1399/999/499

显示器

目前千元以下的液晶显示器产品很多，其中优派VA1616W售价约699元，还有部分20英寸液晶显示器已跌到千元以下，如报价998元的玛雅P205D。22、24英寸液晶显示器已经成为消费者选购的主流，24英寸的市场最低价已跌到1799元，而28英寸的瀚视奇HG281D市场报价只有2899元，是目前市场上最廉价的28英寸液晶显示器。


优派VA1616W

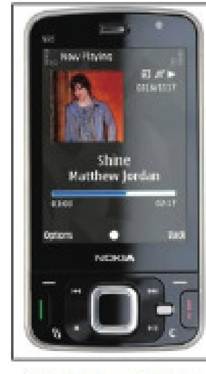
笔记本电脑

基于迅驰2平台的笔记本电脑已成目前市场上的主流产品，性价比越来越高，如新近上市的13英寸IdeaPad U330P7350-P，支持双显卡切换，价格约9250元。ThinkPad SL400系列中最低配置的27437DC报出5000元的售价，华硕新上市的X50Q22DC-SL报价为4000元，入门级市场上较受关注的惠普540（FS273AA）售价约3700元。另外采用Atom处理器的产品价格也在走低，目前华硕易PC 1000H的售价约3599元。


联想X200

手机

近期是手机的销售旺季，如诺基亚N81、N78、6500S，三星i458、F258，索尼爱立信S500C及多普达S900等都很受欢迎。新品也纷纷发布，诺基亚的高端智能机N96、N85以及首款S60触摸屏手机5800，三星的F488E、i908和索尼爱立信的C902C等都陆续上市。受此影响，中高端的摩托罗拉A1800、三星U908E、索尼爱立信K858C等降幅都在200元以上，其中摩托罗拉A1800已跌破4000元，索尼爱立信K858C则跌至2788元。



诺基亚N96

数码相机

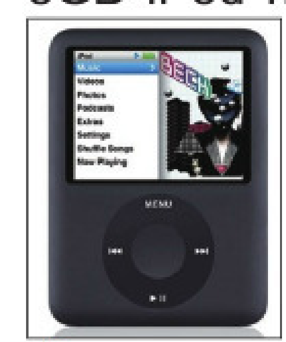
上市不久的佳能50D和奥林巴斯SP565的市场报价分别为8800元（单机）和2700元。松下卡片机FX100的价格已跌破2000元，尼康S560降至1800元。奥林巴斯的高端数码单反相机E3也降价500元，佳能450D则跌入5000元以内。此外，由于奥林巴斯20×长焦机型SP565的上市，18×长焦相机开始降价。



索尼α200

多媒体播放器

苹果iPod系列产品近期降幅较明显，8GB iPod nano售价约1180元，iPod classic 80GB售价约1700元。三星YP-U4陆续到货，与YP-S2、YP-S3组成强大的中低端阵容，适合在校学生选购。魅族的价格依然保持稳定，Music Card 1GB售价约299元。


苹果iPod nano 3

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
显示器	三星	T220/2232GW+/2443BW/2232MW/2243BW/943NW/T260/T240	1650/2350/2230/2490/1699/1050/2900/2699
显示器	LG	L1952TQ/W2052TQ/L1972H/W2241S/L226WU-WF/W2242TF	1350/1780/1500/1690/2999/1700
显示器	飞利浦	190SW8/220XW8/190EW8/220WS8/220CW8/220SW8+/190CW8/200WS8	1299/2100/1350/1699/1999/1399/1150/1599
显示器	AOC	2116S/416V/197V+/2016Sw/197P2/917Vw/2217Pwc/197S+	1270/2399/1590/970/1700/999/1699/1590
显示器	Acer	AL2216W/AL1916Cb/X193 Wb/X173W/X173/AL1716Fb	1299/1099/990/1330/1290/1299
显示器	优派	VA1912w DVI/VX2255wmh/VA1916w/VA2226w/VX2435wm/VA1721wmb/VA1926w/VA1616W	999/1999/999/1999/6500/1350/1490/699
显示器	长城	Z96/G196/G96/V247/M228/M247	980/1500/990/1999/1320/1999
显示器	明基	E2200HDA/FP241V W/FP222W/V2400W/FP202W/G2400W/G2110W	1199/7950/1599/3499/1399/2199/1350
手机	诺基亚	N70IE/N72IE/N73IE/N95/N81/N82（导航版）/3110C/3500C/3600S/6300	1470/1600/2180/3499/2760/3430/820/830/1530
手机	摩托罗拉	A1600/A1800/E8/U9/V8/V8 2GB/E6/K1/Q8/K2/ZN5	2850/3999/2215/1695/1999/2460/1645/1150/2199/1799/2845
手机	三星	U608/U908E/G608/G618/D908i/J708/E258/J608/i458/W579	1988/2999/2455/2488/1400/1198/890/958/2099/4490
手机	索尼爱立信	W908C/S500C/P1c/W580C/W380C/W350C/G700C/K858C/T658C/C702C/W760	2180/1580/3198/1880/1499/1430/2550/2788/1698/2299/2599
手机	多普达	S1精英版/D600/P860/C750/P660/S600/S900/P800	2735/2088/4750/1785/3130/3670/4580/2855
笔记本电脑	联想	IdeaPad U330P7350-P/Y330AT3200-P/Y330AP7350-P/S10/G230T1600-B/F41MT2390-P	9250/6000/7550/3720/4800/4550
笔记本电脑	ThinkPad	T400 2765MT2/X200 7454HT1/SL500 2746BAC/SL400 27437DC	/13500/8800/4900/5000
笔记本电脑	惠普	CQ40-112AU/CQ45-202TX/dv4-1103TX/6530s（FR073PA）/6710b（KS253PA）/HP540（FS273AA）	4500/5600/6300/5000/8000/3700
笔记本电脑	索尼	CR322H/CR392/NR25H/SZ75/TZ33	5700/7600/6488/9400/10900
笔记本电脑	华硕	F8H81SN-SL/F8H55VA-SL/F80H22DC-SL/M51Q575SE-SL/X50Q22DC-SL/易PC 1000H	7300/6200/4700/5800/4000/3599
数码相机	索尼	α200/α350/T2/T700/T77/T300/W300/H50	4150（双头套机）/5350（双头套机）/1750/2650/2200/2350/2400/2610
数码相机	佳能	EOS 50D/450D/IXUS 860IS/960IS/80IS/90IS/S5 IS/A650 IS	8800（单机）/4990（套机）/2150/2450/1600/2080/2600/2200
数码相机	尼康	D80/D60/P80/S60/S560/S610/S710/P5100	6850（套机）/4100（套机）/2850/2500/1800/2200/2450/2300
数码相机	松下	FZ18GK/FX100GK/LX2GK/TZ3GK/FX55GK/TZ15GK/FX520	2850/1980/2880/1980/1720/2500/2180
数码相机	富士	S9600/S8000fd/Z10fd/F50fd/F480/A850/Z100fd/F100/Z200/S2000HD	3000/1980/820/1520/930/800/1330/2050/1590/1980
数码相机	理光	R7/R8/R10/GX200/GX100/GRD Ⅱ	1590/2080/2420/3440/2900/3750
数码相机	奥林巴斯	E-510/E-410/μ-1030/FE-360/SP565	3900（套机）/3800（双头）/2350/1450/2700
数码相机	卡西欧	Z9/Z80/S10/Z80/V7	980/1180/1850/1180/1150
个人音频播放器	苹果iPod	nano 3 8GB/classic 80GB/touch 8GB/shuffle 3 2GB	1180/1700/1750/520
个人音频播放器	iRiver	Mplayer/T7 1GB/U15 4GB/clix 2GB/E100 2GB	限量红499/469/799/1250/649
个人音频播放器	iAUDIO	I7 2GB/4GB/8GB/D2 2GB/4GB/8GB	899/999/1199/1299/1449/1699
个人音频播放器	三星	U4 2GB/4GB/S2 1GB/2GB/S3 2GB/4GB/P2 2GB/4GB/8GB/T08 2GB/S5 2GB	499/699/399/499/599/799/1199/1399/1888/699/799
个人音频播放器	魅族	Music Card 1GB/2GB/4GB/8GB/MiniPlayer SL 2GB/4GB/8GB	299/350/550/799/450/550/699

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年10月28日。

三星Anycall i8510C，800万的目光。

眼光亦胸怀，心高，志逸，寄情山水间，豪气已纳百川。



800万像素数码相机，与你一起创造历史，发现人生。

三星在Anycall i8510C恐怕是一款你从没有见过的强悍手机，它再次创造了S60 v3.2平台智能手机的历史，高达800万有效像素的拍摄功能，使这款手机具备了向专业数码相机挑战的能力。以往的大部分"拍照手机"实际上都只是"摄像头手机"，无论成像质量，还是操作手感均与数码相机相去甚远，三星Anycall i8510C上特别采用了与数码相机相同的快门按键和模式切换开关，并且搭配了高质量的定焦镜头和LED闪光灯，不仅在成像质量上达到智能手机的最高水准，使用手感也堪称一流，另外笑脸识别和眨眼检测功能引入对于喜欢随处留念的用户而言非常实用，自动全景照片功能则适合那些喜欢出游的用户。

三星Anycall i8510C拍照功能概览	
800万像素数码相机，可拍摄最大分辨率为3264×2448像素高画质照片，自动对焦，自带闪光灯，机身侧面设有专用拍照/录像/相册切换键。	
笑脸模式	自动抓拍人物笑脸，拍摄对象在大笑或微笑时相机会自动拍摄，为你捕捉生活中的每一丝微笑。
眨眼检测	可以防止在对象闭上眼睛时拍摄照片。如相机在拍摄前检测到对象在眨眼，预览画面中将会有绿色框提示。
自动全景照片功能	拍摄过程中，只需缓慢移动镜头，便会自动检测下一帧图片并拍摄，自动拼接成全景照片，展现完整大视野。
防抖功能	可抵消由于轻微手抖动引起的图片模糊，以确保图片清晰稳定。
WDR宽动态范围	对在黑暗处以及有较强光线反差环境下拍摄的照片效果有较好的改善，保持图片的明亮效果并较好显示暗处细节，让你图片的完美在细节处显露。
高感光度ISO	最高感光度可达ISO1600，提高快门速度，完美捕捉流动的瞬间。
提供多种场景模式	照片效果和拍摄模式设置，丰富实用。





对于时尚的年轻人来说，什么样的产品才是最合适的？我想没有人愿意带着一堆充电器和大块头的设备与美丽的景色擦肩而过，也不愿意在旅途中枯坐煎熬，更不希望被陌生的城市所吞没，我们需要的是一种具备全面功能和小巧体积的产品，这样才能带着愉快的心情轻装上路。三星Anycall i8510C是最合适的选择，内有专门的3D加速芯片，外有显示效果令人惊艳的2.8英寸QVGA（240×320）液晶屏幕，辅以内置的高速GPS芯片，可以兼顾旅途中方方面面的需求。

超强游戏性能

自带3D加速芯片，加速体验生活3D游戏，让乐趣加速。机身预装2款流行3D游戏，Asphalt和 FIFA 08，由你挑选。

3D游戏，
工作再繁忙也要在生活
中片刻沉溺，
享受不折不扣的乐趣。

内置高速GPS



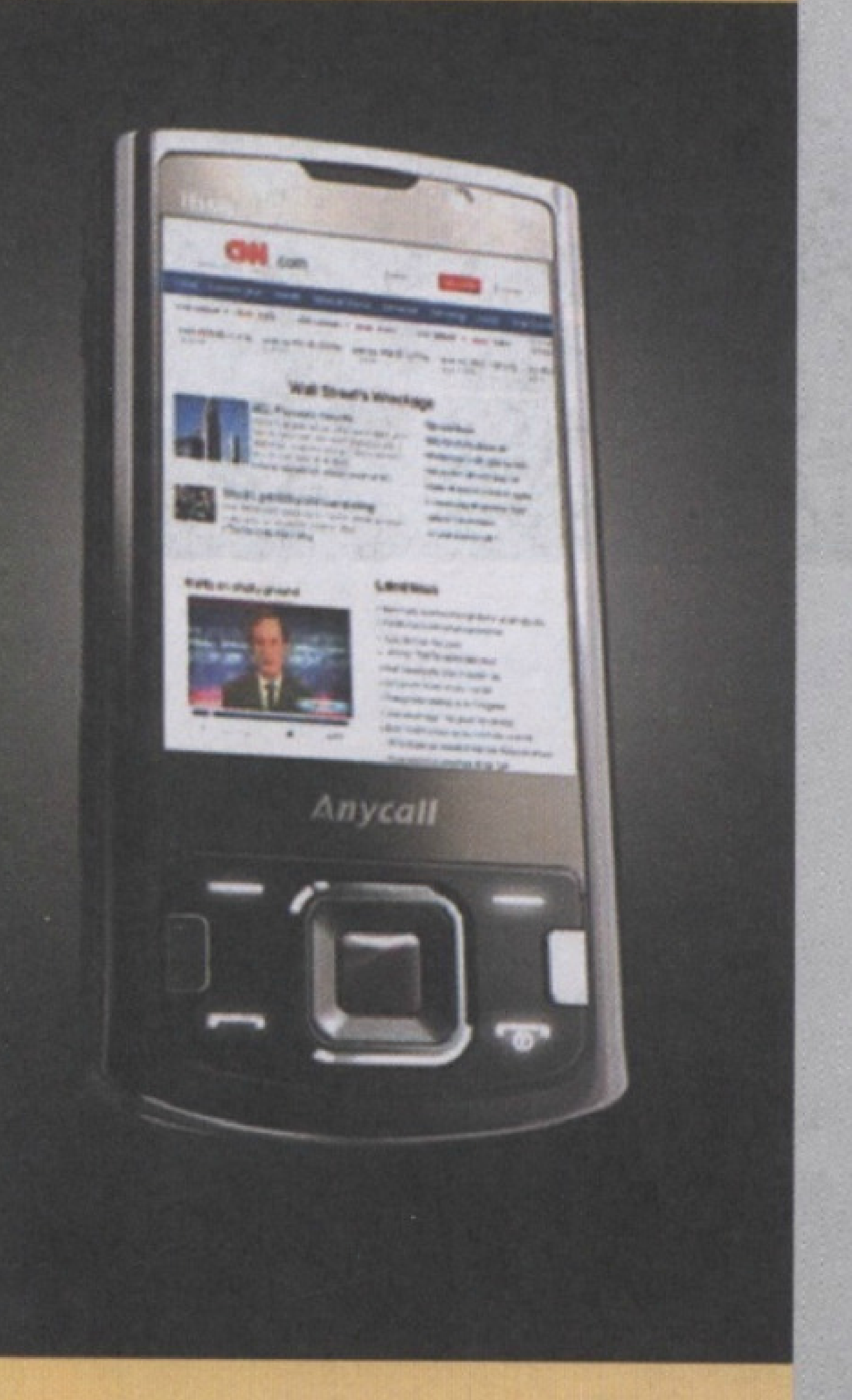
想在一条街巷上找到那家独具特色的花店？想在高楼大厦的海洋里找到不大不小的写字楼？想寻找胡同里味道最正宗的小吃店……基本上，对于使用传统GPS设备的用户，我只能劝你放弃这些念头——因为GPS做不到！

有GPS使用经验的用户都知道，在传统的GPS中，只能使用预装的内容，这是一种被动的服务接受方式，如果地图不更新，就永远无法获得更多的信息。对于地图制作来说，重点关心的都是当地的标志性建筑和公共机构，别说一家小小的花店或者胡同深处的美味小吃永远没有机会出现在地图中，甚至较小的楼宇都会被"忽视"。

三星Anycall i8510C内置了当前最先进的GPS芯片，不仅启动快速，定位精准，还提供了独特的照片位置标记功能（Geo-tagging），这项功能将彻底扭转GPS地图信息不足以及缺乏个性化的痼疾。只要用户在使用三星Anycall i8510C拍照时开启GPS定位功能，手机就会自动记录下拍摄目标的坐标位置，并自动与地图和照片对应起来，为用户打造个性化的地图。

GPS功能一览
照片位置标记（Geo-tagging）
预装含全国地图的导航软件
多模式选择地图，连贯缩放
拼音/文字输入等多种搜索模式
生活兴趣点查询
实时导航
多种路径规划算法
路径概览
语音提示行驶路线
偏航处理
模拟导航

智能人性化GPS，你执掌目标，它为你理清方向，一击中的。



全面的多媒体功能

三星Anycall i8510C拥有独到的多媒体功能，不仅通吃各种格式的音、视频文件，并通过预装的Realplayer播放器对网络流行的RM、RA等格式也提供了良好的支持。结合16GB超大容量内存和micro SD扩展功能，三星Anycall i8510C让用户做到想下就下，想看就看，不用再顾忌文件格式和容量问题。

三星Anycall i8510C的2.8英寸1670万色LCD不仅显示效果超炫，还支持横屏播放，在观看影片时效果更好、更自然。音乐手机往往由于耳机插孔的非标准设计而使真正的音乐爱好者弃如敝履，三星Anycall i8510C为此专门采用了标准的3.5mm立体声插孔，用户可方便地自行更换不同风格和品牌的耳机，让音乐爱好者如鱼得水。

媒体功能一览	
屏幕	2.8英寸1670万色LCD
内存	16GB超大容量机身内存
存储扩展	支持最大容量为8GB的micro SD
视频播放器	Realplayer
视频格式	RM/DIVX/MP4/WMV/3GP等
视频规格	最高支持640×480@30fps视频拍摄和播放
视频编辑	支持
音乐格式	MP3/Real audio/WAV/AAC/AAC+/eAAC+/WMA等
均衡器	Jazz/Pop/Soft Rock/3D Surround等多种模式
耳机	3.5mm标准立体声耳机
多媒体特效	R2VS和3D立体声音效
其他	支持OMA DRM受保护音乐文件

强大视听多媒体，用另一种语言为你讲述精彩，非凡体验，从此刻开始。



除了全面的娱乐功能，三星Anycall i8510C还提供了丰富的应用程序，并支持多任务同时运行和随意切换。由于采用了最新的S60 v3.2智能操作平台，因此用户可以随时安装第三方开发的应用程序，扩展手机的功能和应用范围。强大的网络功能是这款产品的一大特色，预装多种即时通讯工具，内置的浏览器可以顺畅地支持Internet网页，从此用户不用在局限于只有文字的WAP页面，并可缩放、旋转网页内容，还支持网络资源订阅。另外这款产品具备独特的智能文本识别功能，可自动辨认照片中的文字并保存在用户的记事本中，对于经常和文件打交道的用户来说再方便不过了。

全面的功能

最新S60 V3.2智能操作平台，可随意安装第三方应用程序，丰富个性手机功能。

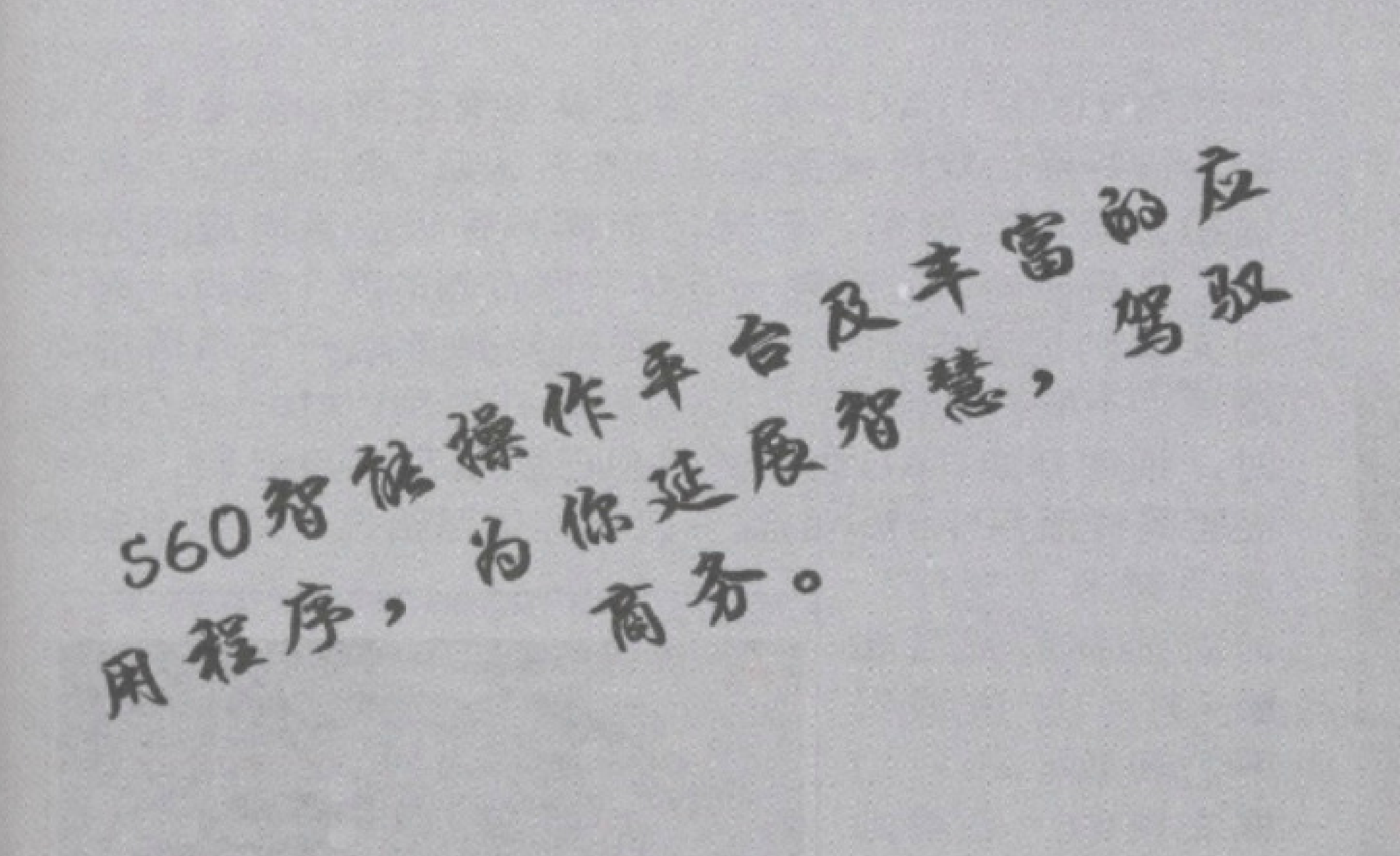
多任务处理，可同时运行多个应用程序，方便进行切换，助你轻松转换。

流畅的Internet浏览体验，可缩放浏览，横屏浏览，并可浏览历史网页，支持网络源订阅，让网络随时随地为你服务给你更多支持

智能文本识别，可随意拍摄报刊杂志上某一部分内容，其能自动识别拍摄图片中的文本并可保存到记事本。

预装 Fring（即时通讯工具）、Shozu、Gypsii等多种软件。

内置Google搜索、Gmail、Google地图、 Quick Office、Adobe reader和电子词典。



规格参数	
网络	四频 (850/900/1800/1900MHz)
相机	800万像素数码相机、自动对焦
尺寸	106.5mm×53.9mm×16.9mm
GPS	内置GPS芯片及导航软件
屏幕	2.8英寸TFT彩屏
收音机	支持FM收音机
电池	1200mAh
蓝牙	支持
数据传输	USB 2.0
内存	16GB
存储扩展	microSD（最大8GB）
操作系统	Symbian OS S60 v3.2



应用心得

编者按：记得刚用Vista的时候，感觉很不适应，好像不论是什么操作，都要按半天确定键，如果你也有这种体会，那么关注一下本期的“让Vista UAC也有记忆”一文，你一定会有所收获。

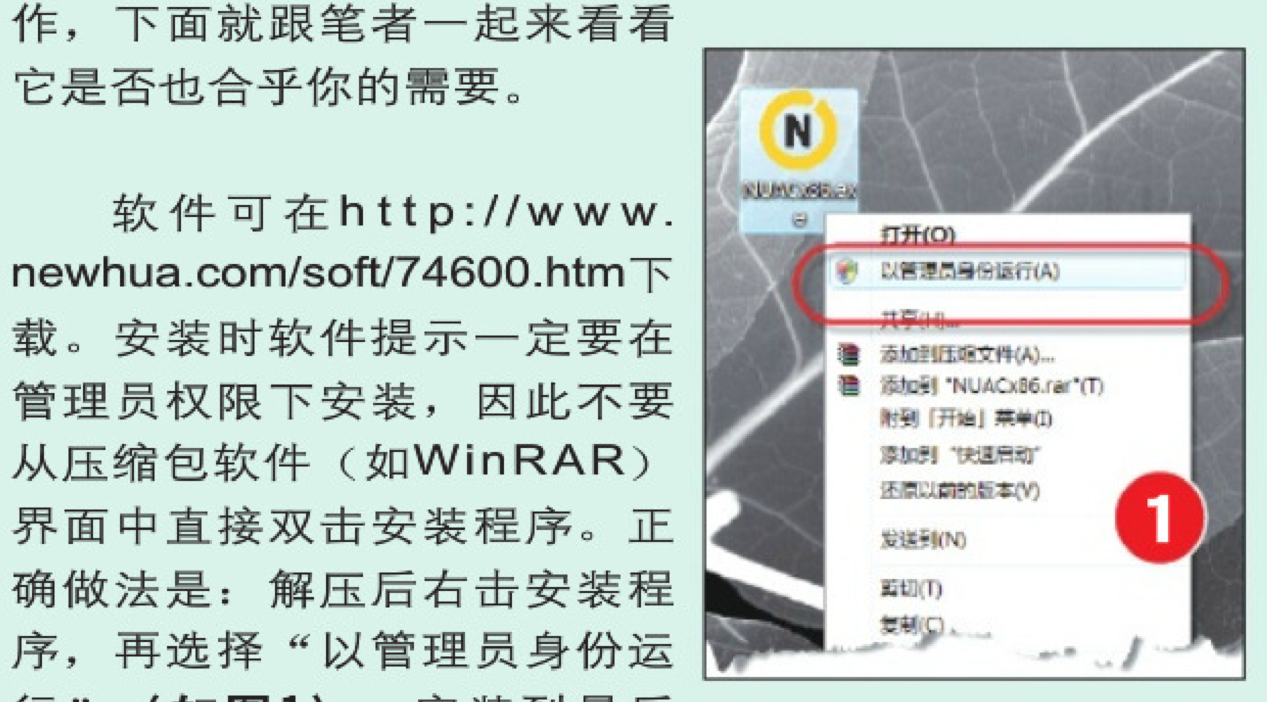
本期推荐文章

让Vista UAC也有记忆——Norton UAC Tool试用小记

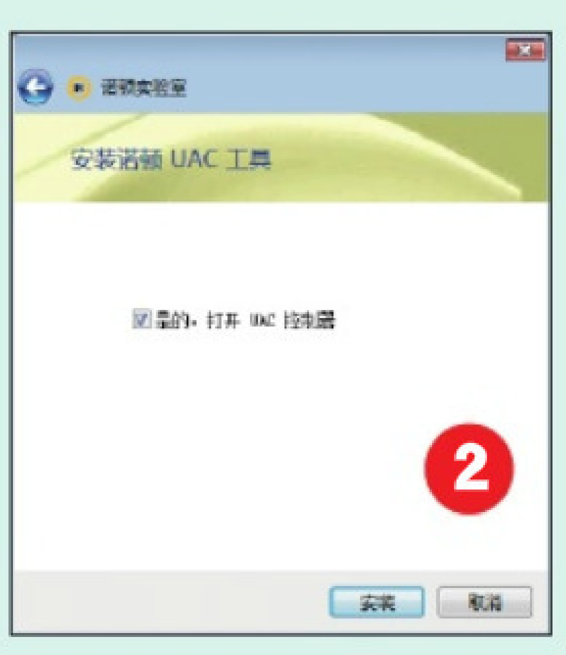
■北京 冬不拉

Vista用户最心烦的事情之一就是系统的UAC（User Account Control，用户账号控制）功能。默认开启它吧，觉得太过麻烦，几乎进行一项系统相关的操作就要点一到两个确认对话框，打完SP1补丁后稍好些，但大体上仍无改进；若是关闭它，又有点“买椟还珠”的感觉，毕竟UAC牵扯到Vista最关键的安全核心，关闭之后，系统和IE等组件的安全性都大大降低。因此相信很多人会有跟笔者一样的疑问：为什么Vista不能记住一些常见的确认操作，例如访问“设备管理器”这种，就可像一些软件中那样，设置“下次不再提示”呢？

微软没做到或不愿做的事，终于有人来尝试做了。Norton公司出品的这款UAC Tool便可“帮助”Vista记录UAC操作，在用户确认的情况下避免反复确认。实际使用中，你会觉得这款软件已完全“接管”了Vista的UAC操作，下面就跟笔者一起来看看它是否也合乎你的需要。



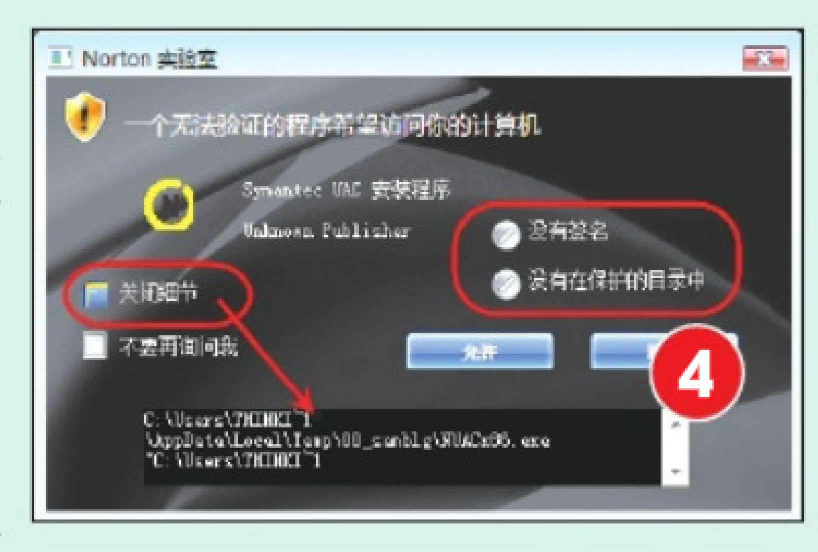
软件可在http://www.newhua.com/soft/74600.htm下载。安装时软件提示一定要在管理员权限下安装，因此不要从压缩包软件（如WinRAR）界面中直接双击安装程序。正确做法是：解压后右击安装程序，再选择“以管理员身份运行”（**如图1**）。安装到最后一步时，请确认“是的，打开UAC控制器”（**如图2**）。



无需重启，软件已经开始于后台执行。此时在以往应当跳出UAC确认框的情况下，都会出现Norton UAC Tool的一个替代对话框。该界面比Vista原确认框要显得漂亮些，不过更明显的变化是界面右下方出现了“不要再询问我”的选择项（**如图3**）。当选择该项并点击“允许”按钮之后，当下次再进行同样操作，笔者发现讨厌的UAC对话框果然不会再次出现，也就是说Vista记录了上次的操作结果。不过相比完全取消UAC，感觉还是会多一点反应时间，看来后台处理并不是由Vista直接取消，而是被Norton的这个工具拦截后再确认。然而相比要点一个确认框，还是省事多了。



与Vista UAC一样，该工具也有不同的安全提示等级。该等级由软件是否通过“签名认证”以及是否“处于保护目录中”决定。无需记录哪种等级应当对应何种操作，只需在确认时注意一下对话框右侧的两个项目，都打勾变绿则证明安全性很高，否则就要考虑一下是否应当选择“不要再询问我”。不过往日在使用Vista UAC功能时，相信开启UAC功能的用户已积累了不少经验，这种经验同样适用Norton的这一工具。这里给出一张两个安全选项都未“变绿”的对话框截图（**如图4**），在该情况下，建议点击对话框左侧的“查看细节”按钮，看一下该UAC确认框究竟由何程序引起，若确认无误后再“允许”甚至“不再询问我”。从这一点来看，Norton UAC Tool加强了Vista UAC的功能，你可通过该软件查看具体可能引发安全问题的程序到底是哪个。

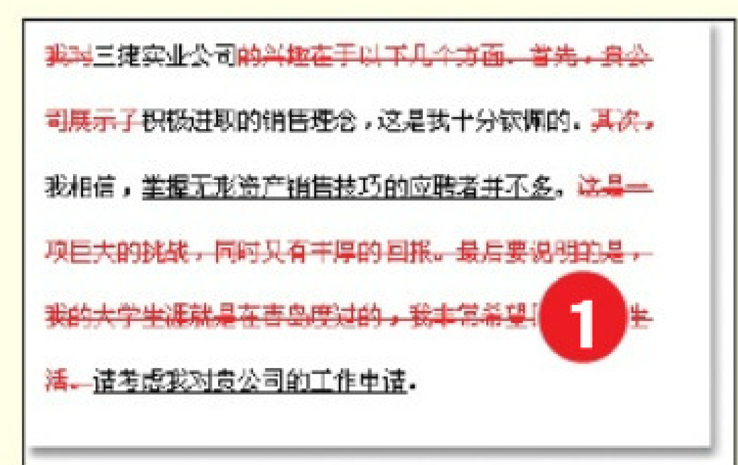


安装该工具后，笔者感觉确实方便了很多，并且也保证了Vista系统仍在UAC的保护之下。由于Norton是微软的重要合作伙伴，据说经常能拿到微软的源代码，因此使用起来也很放心。若是你的系统上还安装了其他安全防御软件，那么更可安心使用它了。最后注意软件有32位和64位两个版本，本文前面提供的是32位下载地址，使用64位系统的朋友请自行在网上搜索对应版本。

Word 2007文档编辑思考过程要不要？

■山东 王杰

当你使用了Word 2007中的修订功能，跟踪对自己的求职信所做的更改，之后将求职信发送给招聘方，招聘方看到的应该是你编辑后的结果，而不是你进行编辑时的修改过程。然而，意外发生了，因为招聘方接到文档的人抱怨你的文档难于阅读，到处都是删除线、下划线和侧边批注框。例如，在这封求职信的一段中，有三个不同的地方带有删除线，而你要强调的技能却是用带下划线的文本显示的（**如图1**）。仅仅因此，你就可能得不到这份工作了。对此，你可能感到很震惊，因为这些文本在你发送文档的时候并不在其中。Word怎么会找到并显示这些内容呢？要使Word的表现如你所愿，应该怎么做？



一、了解修订功能

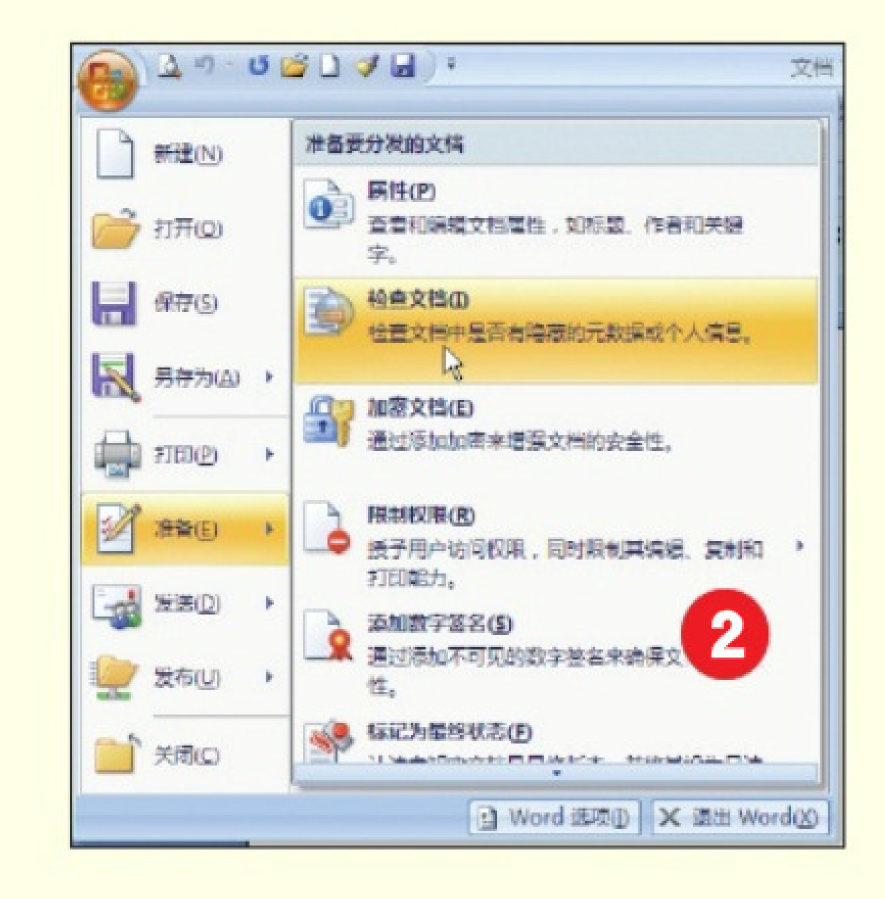
你可能正在Word中使用修订或批注功能，而自己却没有意识到这一点。通常，在Word跟踪更改时，它会在边距中的批注框中显示删除内容，而将插入内容显示为带下划线的文本，删除内容及批注或“注释”也可显示为内嵌。有多种方法可以隐藏修订或批注，然而，在修订功能打开时所做的所有修订及插入的所有批注，将一直是文档的一部分，直到它们被接受或拒绝，对于批注来说是删除，隐藏修订不会从文档中删除现有的修订或批注。隐藏修订只是让你能轻松查看文档，而免受删除线、下划线和批注框的干扰。

二、删除修订和批注

Word 2007提供了一项称为“文档检查器”的功能，它用于检查文档中是否有修订、批注、隐藏文字和其他个人信息。要检查文档，请执行下列操作：

1.打开要检查是否有修订和批注的文档。

2.单击“Microsoft Office按钮”，指向“准备”，然后单击“检查文档”（**如图2**）。



3.在“文档检查器”对话框中，单击“检查”（**如图3**）。



4.审阅检查结果，如果文档检查器找到了批注和修订，请单击“批注、修订、版本和注释”后的“全部删除”（**如图4**）。

5.单击“关闭”。



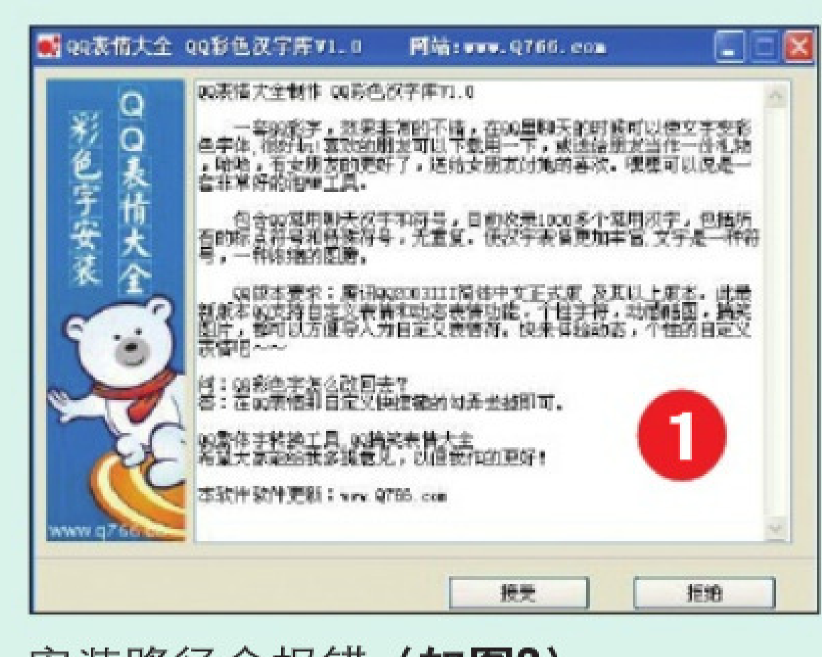
为了防止不经意分发包含修订和批注的文档，在默认情况下，Word显示修订和批注。如果希望保留文档中的修订或批注，同时又希望共享文档而不让他人看到修订和批注，最好的解决办法就是保留文档的不同副本：一份公用副本用于分发，一份专用副本用于自己使用。在文档的公用版本中，接受或拒绝所有修订并删除所有批注，在文档的专用版本中，可在原地保留修订和批注。

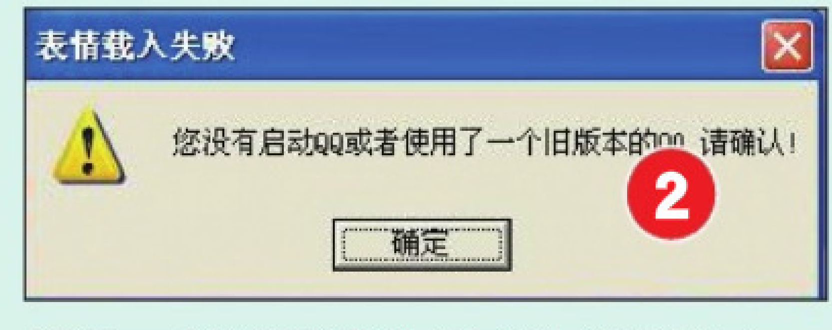
玩转QQ彩色文字输入

■北京 三脚鸟

用电脑的人，很少有不用IM软件的，估计不是QQ就是MSN。想不想让自己在QQ聊天时，能显得独具特色呢？那么最简单的方法就是从文字输入入手，下面就介绍两款软件给大家，保证大家的输入能与众不同。

首先介绍的软件是——QQ彩色汉字秀1.0，下载地址为http://www.newhua.com/soft/66276.htm。安装程序界面（**如图1**），不过有一点大家要注意，安装前首先要启动你的QQ，否则安装程序无法找到正确的安装路径会报错（**如图2**）。





当你有两个或两个以上的QQ号码时，安装程序会要求你选择其中一个号码来安装（**如下页图3**）。安装结束后，只有你选定的QQ号码才能使用QQ彩色汉字秀，如果其他的号码也要用，则需要再次安装。

安装完毕后，打开QQ聊天窗口，点击“选择表情”按钮，会看



到“QQ表情可爱汉字库”标签（如图4），包括1400多个汉字和标点符号。

当然，输入时不需要在“选择表情”里面找，如果一个字一个字找，这功夫可就花大了。只需正常输入，在聊天窗口中就会出现漂



亮的彩色汉字秀（**如图5**）。有人要



问了，1400个汉字是不是不够用？其实这个不用担心，日常聊天有1000多字，基本可以满足需求了。如果输入的字“QQ表情可爱汉字库”没有，就会以普通字体来显示这个字。一两个普通字体的字，夹杂在一大串漂亮的彩色汉字秀中，也会显得漂亮可爱的。

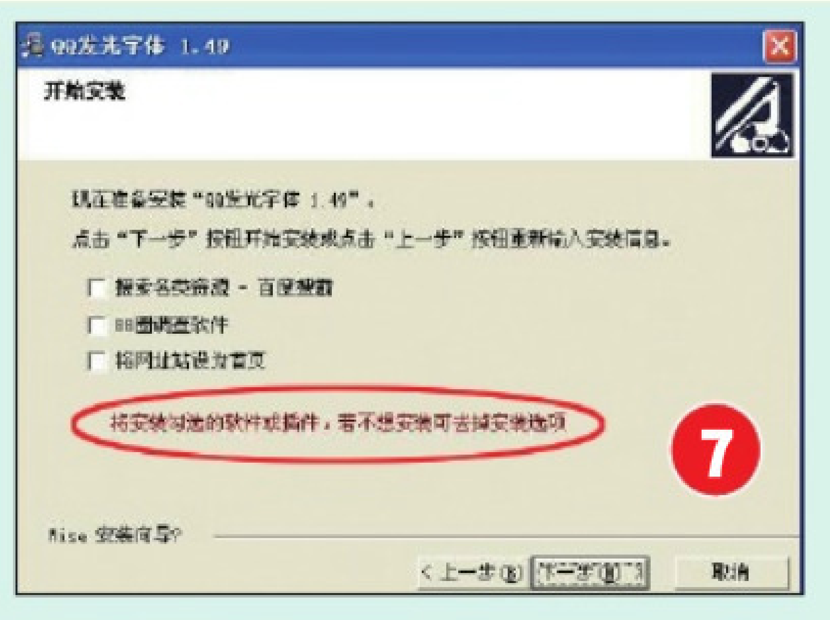
如果你发现要输入的很多字“QQ表情可爱汉字库”中都没有，也可考虑自己动手“扩充一下词库”。说到底，“QQ表情可爱汉字库”就是一组QQ表情，点击图4中的“表情管理”，会出现如图6的窗口，大家可用添加QQ表情的方式来加入要加的字，不过这需要你多少有些美工基础，把要添加的汉字（实际是小图片）做得漂亮些。

看到图6中的“快捷方式”一项，大家就会明白，为什么使用



“QQ表情可爱汉字库”，在聊天窗口输入时，可以“所见即所输”，因为每个“汉字表情”，它的输入快捷方式就是这个汉字本身，网上的其他汉字秀大多也是这个思路如果你不想在聊天时使用“QQ表情可爱汉字库”，方法也很简单，只需将图4中的“自定义快捷键”前面的√去掉就可以了。

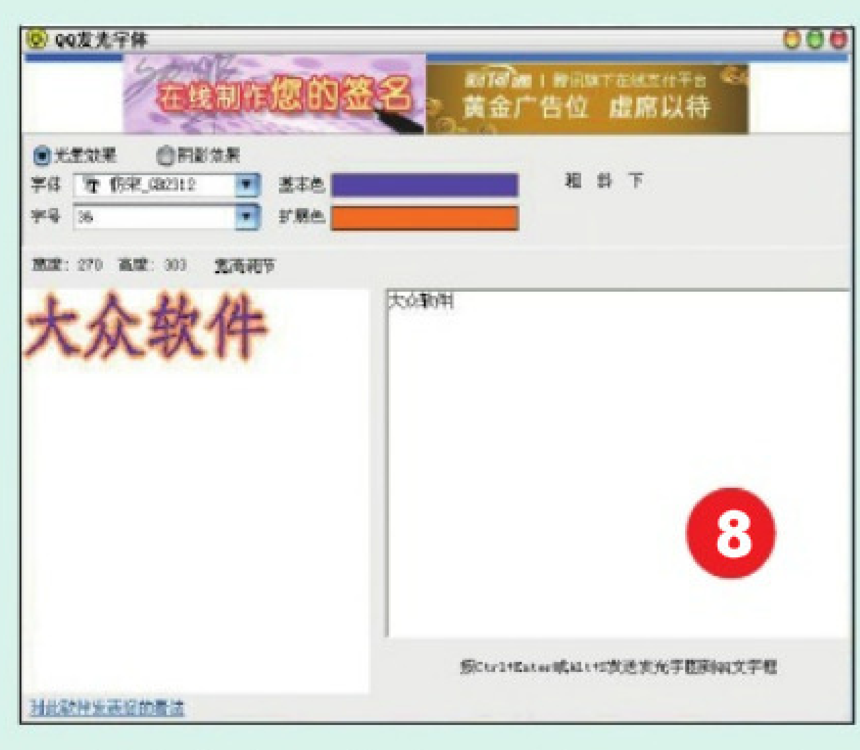
接下来要为大家介绍的是——QQ发光字体，下载地址为http://www.newhua.com/soft/73731.htm。注意这款软件安装时有很多可选择的插件（**如图7**），大家可根



据情况取舍。

这款软件用起来也很简单，界面**如图8**，发光字体包括“光晕效果”和“阴影效果”两种，字体、字号、字体的基本色及发光时的扩展色，都可根据自己的喜好设定。

不过，使用时还是有一些需要



注意的地方，首先要先打开QQ聊天窗口，然后启动QQ发光字体，在输入框中输入想要的字，比如“大众软件”，然后点击右下的“按Ctrl+Enter或Alt+S发送发光图到QQ文字框”按钮，QQ聊天窗口就会处在激活状态，直接粘贴发送即可。

虽然以上软件都是做字体输入的，但实际上用的都是QQ自定义表情的功能，所以当你要发送信息时，如果对方不在线，自定义表情就无法使用。不过话又说回来，发这么炫的字体过去，对方不在线而无法及时看到，发过去又有多大意义呢？

一键查看雅虎邮箱

■山东 素数

笔者一直在使用雅虎邮箱，最近又在通过邮箱的订阅功能获取一些信息资料。但每天通过访问雅虎网页登录邮箱，不知不觉中会浪费许多时间；而使用Foxmail不仅对邮箱较少的笔者而言有些多此一举，且无法显示订阅邮件。雅虎近期推出的邮件客户端（下载地址为http://download.soft.cn.yahoo.com/mailalert/YMailSetup.exe）很好地解决了这一问题。

下载仅300kB的安装文件，一路Next安装即可。在第一次运行客户端时，会弹出登录窗口，在“邮箱地址”和“密码”空白框中输入账号和密码，如果所使用电脑安全性较高，建议勾选“记住我的邮箱地址”“记住我的密码”及“自动登录”（**如图1**）。





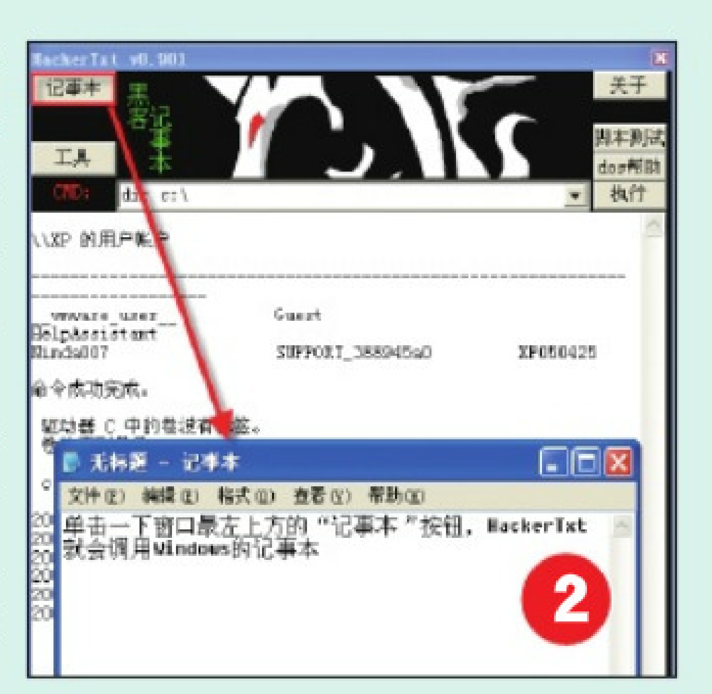
登录成功后，在系统托盘中会出现一个信封图标，当有新邮件时，桌面右下角便会弹出提示，并且在信封左上角也会出现星号图形（**如图2**），此时双击该图标便可进入邮箱收取邮件，较之前的登录方式方便了许多。

超小超酷的黑客记事本

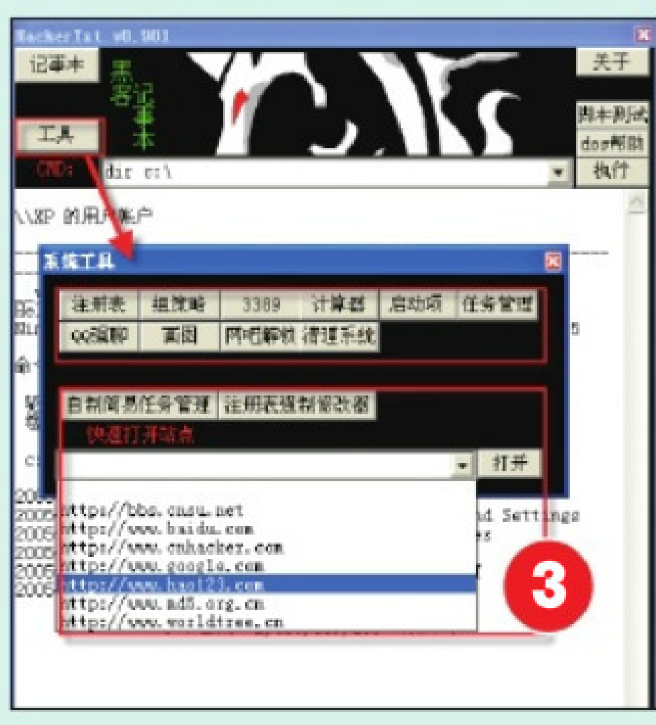
■山东　牟晓东



想做黑客必定就要有些另类，即使是使用记事本也要显得与众不同。如果你也有这种想法，那就来看看笔者为大家推荐的这款复仇天制作的“黑客记事本”HackerTxt吧。它有两个特点，一是个头超小，只有23kB；另一个特点是非常“酷”，包括界面酷和功能酷。



作为一个绿色的黑客小工具，只须双击鼠标即可执行，使用起来也非常方便。清爽的界面上方有几个对应的小按钮，下方是空白的显示窗口，单击“关于”会弹出版权信息（**如图1**）。如果要使用记事本，可单击一下窗口最左上方的“记事本”按钮，HackerTxt就会调用Windows的记事本（**如图2**）；下方的CMD命令窗口中可直接输入或选择命令，然后可单击后面的“执行”按钮；当然还可单击“脚本测试”按钮来进行脚本命令的编写和调试，不过笔者认为HackerTxt最令菜鸟小黑们兴奋的应该是它的“工具”按钮了。单击一下，在弹出的“系统工具”小窗口中罗列出平时使用频率比较高的一些命令和功能，像编辑注册表、调用Windows的组策略、3389远程桌面连接、计算器、查看系统的启动项（就是在“运行”窗口中输入“msconfig”后确定）、任务管理器、QQ强聊、抓图时的画图程序、网吧解锁、清理系统垃圾文件等（**如图3**），大家可以一试便知，非常方便实用，应该作为U盘常驻工具之一！



大硬盘文件巧搜索

■北京 江北书生

电脑用久了，就会发现大硬盘也会越来越局促，难道真的是硬盘空间太小了吗？其实，对相当数量的人来说，问题的实质在于文件缺乏组织性。如何让硬盘里的文件有条不紊，怎样的文件管理习惯才是高效的习惯呢？这里笔者要介绍一款软件——Locate32来管理硬盘。

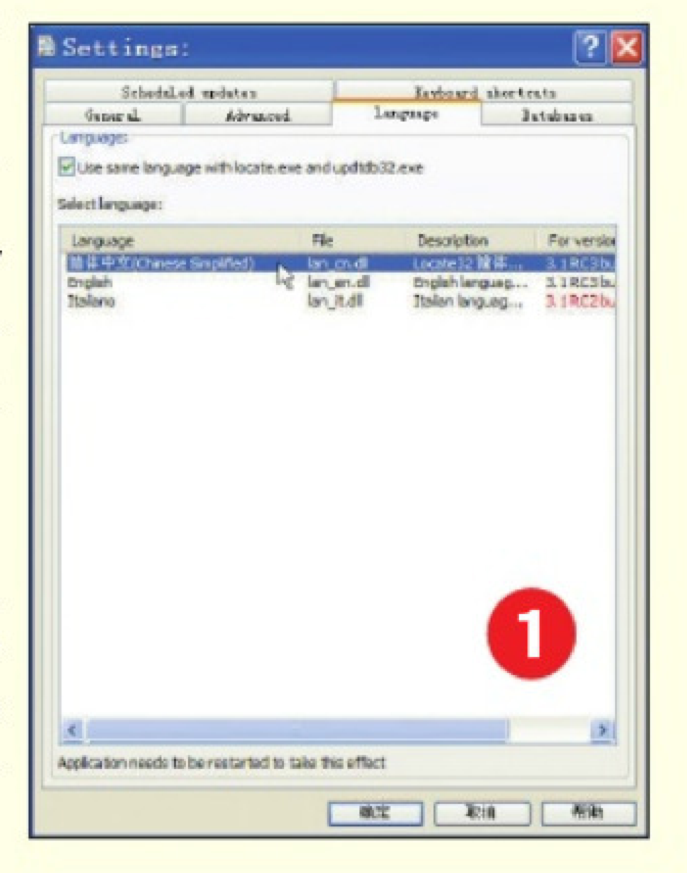
电脑的文件搜索，大家想到的是百度硬盘或Google桌面工具，不过我推荐的软件Locate32——被PC Magazine评为最优秀的五大桌面搜索工具之一。Locate32可将硬盘或指定的任意分区和文件夹上所有文件的文件名保存进一个数据库，这样在工作中就能方便、快速地查找文件。

1.下载软件

打开http://locate32.net/content/view/126/1/，然后右击其中的Download: 32 bit version or 64 bit version（视机器的系统环境所定），然后双击下载后的ZIP文件，将其中的所有文件解压到一文件夹下。

接着下载http://locate32.net/files/translations/lan_chs-3.1.8.9210.zip，将其中的所有文件解压到Locate32的解压文件夹下。

2.设置中文界面



双击解压后的Locate32.exe，再选择Options→Settings，再单击Language标签，然后从中选择“简体中文(Chinese Simplified) lan_cn.dll ”（**如图1**），单击下方的“确定”按钮，关闭并重新启动Locate32，即可看到简体中文界面（**如图2**）。



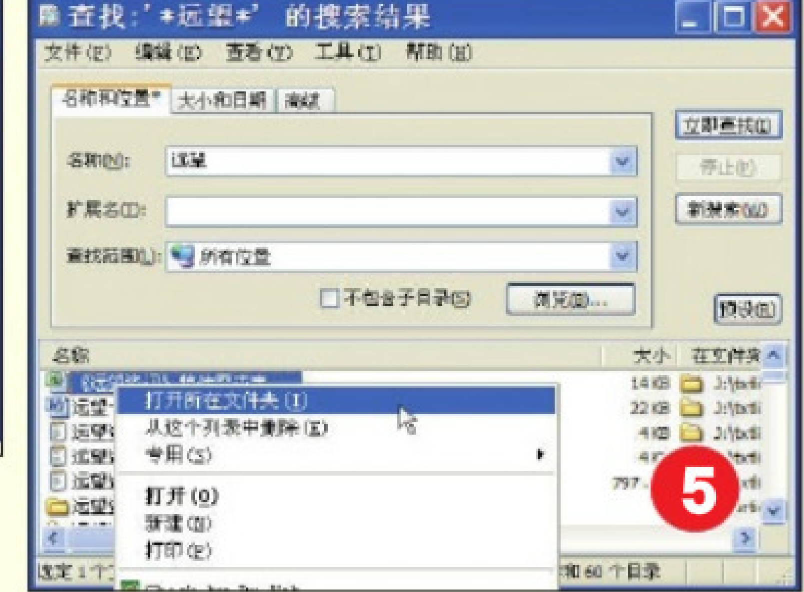
3.新建索引

Locate32的原理与一般搜索引擎差不多，在搜索前也一定要先新建索引。选择“选项”→“设置”，再单击“数据库”标签，然后单击“新建”按钮（**如下页图3**），在打开窗口中设置好“名称”，再单击“文件”后的“浏览”按钮设置保存文件名，如D:\Index.dbs，然后在下方选择



相应的索引分区。设置完成后，单击“确定”按钮返回到Locate32主窗口。





4.开始索引

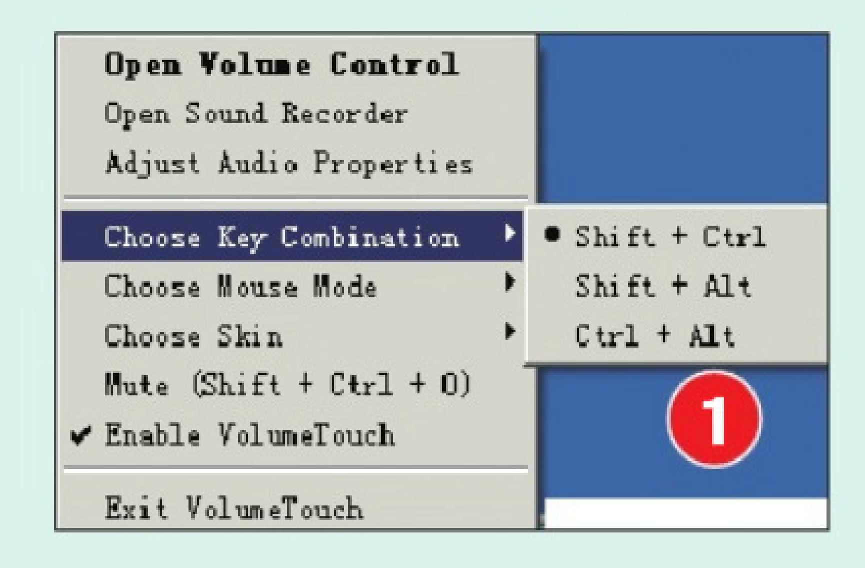
选择“文件”→“更新数据库”（如图4），之后将会对我们选定分区的文件进行索引，视机器的配置和硬盘大小、文件的多少而定。

5.搜索文件

打开Locate32，在搜索框中输入相应的关键字，单击“立即查找”按钮即可查找到文件（**如图5**）。双击之，可以打开。右击之，选择“打开所在文件夹”命令可以打开其所有文件夹。

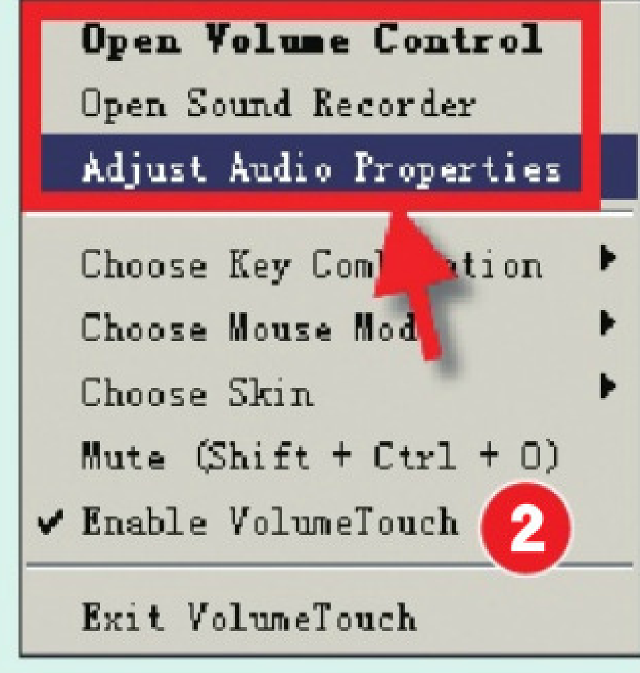
变着法子调节系统音量

■湖北 YongZi



以往如果想调节音量，都是单击托盘中的音量图标进行调节，除此之外，就没有其他法子了吗？当然有，其实单独利用键盘同样能完成音量调节的操作，有了VolumeTouch这款小工具的帮忙就能轻松搞定（下载地址：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1198339200/37557.shtml），不信的话，随笔者来亲身体验一番。

步骤1，执行程序，系统托盘中会出现一个VolumeTouch图标，这时便可利用键盘来调节系统音量了，方法很简单，默认设置下，只需在按下Ctrl+Shift组合键的同时，再按下键盘上的↑或↓方向键，这样系统音量便会随之调高或调低了。当然也可更改组合键，操作时先右键点击一下托盘中的图标，然后在Choose Key Combination一项弹出的快捷菜单中进行更改即可（**如图1**）。



步骤2，除了上面讲到的功能之外，还可在VolumeTouch中直接打开音量控制和录音机等窗口，方法也很简单，右键单击系统托盘中的VolumeTouch图标，接着在出现的快捷菜单中选中Open Volume Control或Open Sound Recorder命令即可（**如图2**）。

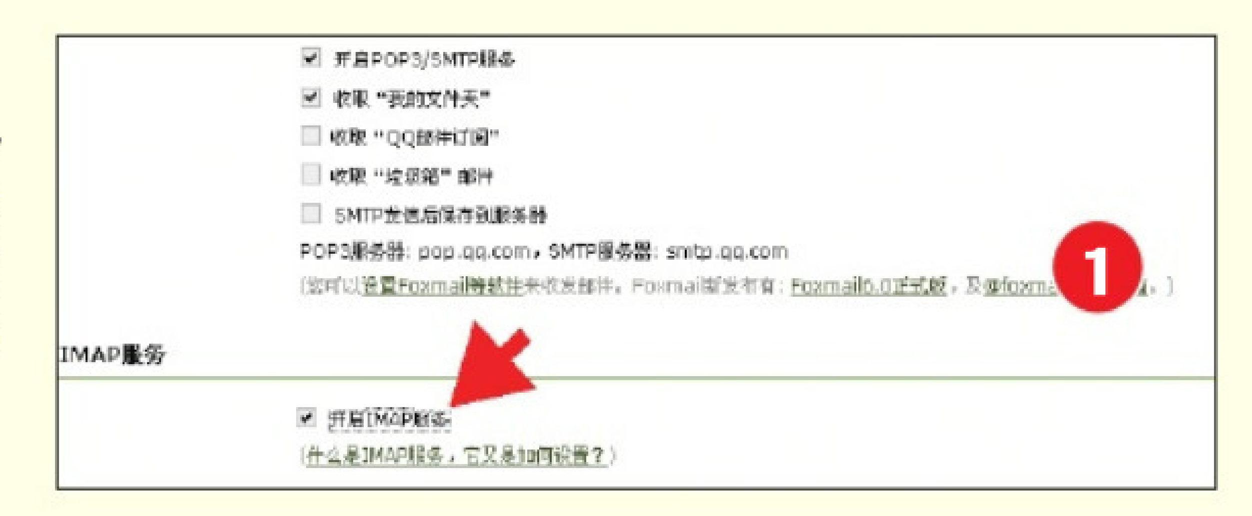
使用IMAP协议收发邮件

■湖北 YongZi

IMAP，英文全称Internet Message Access Protocol（互联网邮件访问协议），和POP协议一样，它也是一种邮件获取协议，我们可通过这种协议从邮件服务器上获取邮件的信息、下载邮件等。但与POP不同的是，IMAP是“双向”的，换句话说，你在电子邮件客户端或移动设备进行的操作，都可自动同步到服务器上，并可通过客户端直接对服务器上的邮件进行操作。同时，IMAP可以只下载邮件的主题，只有当你真正需要时，才会下载邮件的所有内容。如果你是在多种环境下接收邮件，无论是在家里还是在公司，无论是用客户端还是手机接收，IMAP都可帮你及时获取到最新的邮件。就在前不久，QQ邮箱开通了IMAP服务，这样一来，往后我们便可更加轻松自如地在邮件客户端中自由收发邮件了。

一、开启IMAP服务

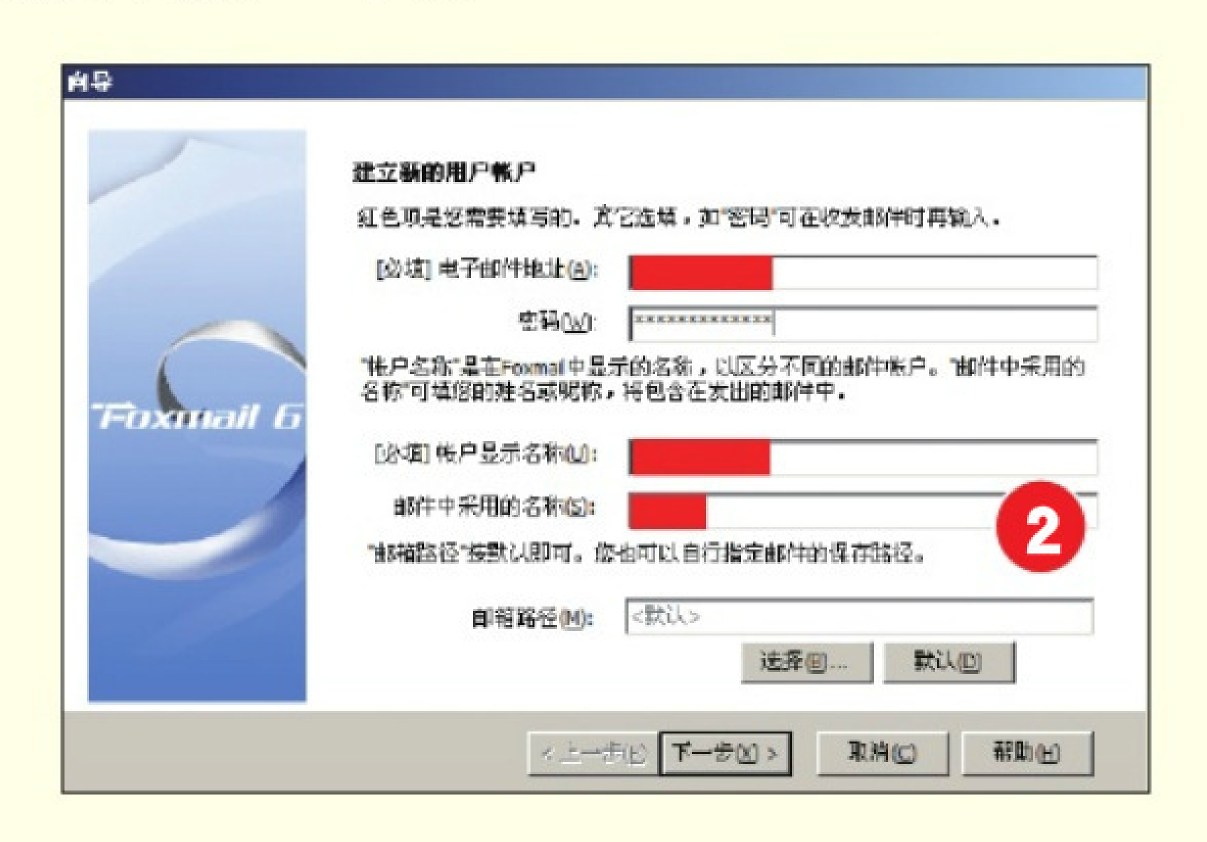
要想使用该种协议，我们需首先在QQ邮箱中开启IMAP服务，方法很简单，登录自己的QQ邮箱，单击窗口上方的“设置”链接，进入到“邮箱设置”窗口，然后点击其中的“账户”标签页，最后将下方的“开启IMAP服务”一项复选框勾中（**如图1**），保存更改便可以了。



二、配置邮件客户端

目前来说，支持QQ邮箱IMAP服务的邮件客户端有Foxmail、Outlook Express、Outlook 2003和Outlook 2007等，开通了IMAP服务之后，我们还需要对具体的邮件客户端进行一番配置，接下来笔者就以Foxmail为例，跟大家介绍一下如何配置邮件客户端。

步骤一，打开Foxmail，首先在“邮箱”菜单中选中“新建邮箱账户”命令；



步骤二，此时会打开向导窗口，在其中键入电子邮箱地址、密码、账户名称等信息，单击“下一步”按钮（**如图2**）；



步骤三，这时会弹出“指定邮箱服务器”对话框，请在“接受服务器类型”下拉框中选择“IMAP”一项，“接收邮件服务器”为“imap.qq.com”，而“发送邮件服务器”则为“smtp.qq.com”，然后再单击“下一步”完成配置（**如图3**）。如此一番设置之后，以后就可通过IMAP协议在Foxmail中收发QQ邮箱中的邮件了。P

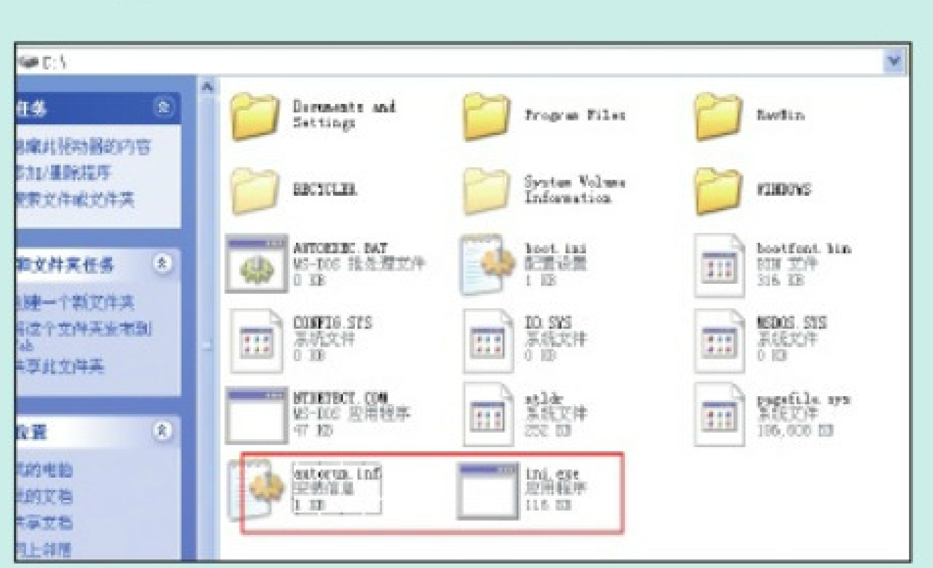
病毒名称：中华吸血鬼变种J（Worm.Win32.CnVampire.j）



病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★★

病毒分析：这是个蠕虫病毒，病毒通过U盘、局域网、网页挂马等方式传播。该病毒会在%systemroot%\Tasks\中释放“安装.bat”，在系统目录下新建目录INI，并且把自己命名为“Ini.exe”放到目录里。然后生成一个名字为“Shit.vbs”的脚本来运行“Ini.exe”。遍历目录，在每一个目录下释放一个名字为“Wsock32.dll”的病毒。通过修改注册表键值实现开机自启动，为躲避杀毒软件查杀，该病毒还会关闭破坏多种主流杀毒软件和安全工具。病毒会修改Hosts文件，加入很多恶意网址。用户一旦感染此病毒，可能会给系统带来很大安全威胁。



手工删除：

第一步、清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“Ini.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。该病毒进程可能存在无法结束的情况，这时，我们需要使用Wsyscheck工具，同时将进程结束。

第二步、删除染毒文件

1.进入到C:\WINDOWS\ini目录中，将Ini.exe、Shit.vbs、Wsock32.dll文件删除。如果部分病毒文件无法直接删除，可使用Wsyscheck工具进行删除操作。最后将C:\WINDOWS\ini目录删除。

2.进入到每个硬盘分区根目录中，将Autorun.inf和Windows.pif文件删除。

3.手动使用Windows的搜索功能删除除系统目录（System32）下的Wsock32.dll文件。

第三步、删除注册表中的病毒信息

1.打开注册表编辑器，在[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Active Setup\Installed Components\{H8I22RB03-AB-B70-7-11d2-9CBD-0O00FS7AH6-9E2121BHJLK}]，将Regedit.exe目录中的Debugger键删除。

瑞星提示：1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。P

读者 飞鸿问：我的电脑配置不算太高，但以前运行一直比较流畅，后来因上网总是感染病毒，于是我安装了一款杀毒软件，系统运行速度就明显变慢了，但我查了一下，杀毒软件的几个进程占用的内存资源并不大，也就30MB左右，请问原因何在呢？

答：这是因为杀毒软件的进程资源占用与普通软件运行而造成的资源占用有很大不同。这涉及到Svchost共享进程，随着Windows系统服务不断增多，为了节省系统资源，微软把很多服务做成共享方式，交由Svchost.exe进程来启动。但Svchost进程只作为服务宿主，并不能实现任何服务功能，即它只能提供条件让其他服务在这里被启动，而它自己却不能给用户提供任何服务。这些系统服务是以动态链接库（DLL）形式实现的，它们把可执行程序指向Svchost，由Svchost通过系统服务在注册表中设置的参数来调用相应服务的动态链接库来启动服务。

杀毒软件占用系统资源过大的问题一直没有得到很好的解决，像瑞星、卡巴斯基等常用的杀毒软件资源占用都很大，对于配置较低的电脑而言，不一定要安装这类杀病毒软件，因为安装后系统运行效率会明显降低。如果对安全不放心，请及时打齐系统补丁，定期在线杀毒，注意尽量不访问不明网站，就能在很大程度上保障系统安全。

读者 v8问：我的QQ上有不少群，大家可以为一些共同的爱好或共同关心的事在群中进行讨论，感觉挺方便的，最近因为工作需要我也打算在QQ上建一个群，请问QQ建群的要求是什么？我怎么才能建一个群呢？

答：群是QQ提供的一项重要增值功能。要建群需符合以下两个条件：一是会员可以建3个固定群，当然这需要每月付出10元钱的代价。二是16级（一个太阳）以上的非会员可以免费建一个固定群。如果你不是会员，等级也不够就要通过其他变通的方法了。具体就是通过建校友录的方式来得到群功能，首先确认你没有建立过任何群，然后登录QQ校友录，选择一个省市、学校，最后在“创建新班级”处输入你的群名称，创建即完成。如果创建失败，请检查一下你自己的QQ号下面的“我的校友录”是否为全满（比如：小学、中学、大学全满了），否则你要退出一个校友录群之后才能在相应的学历范围内建立一个群，当然普通用户也可以建临时群了。最后提醒大家注意，在建好群或校友录后，作为群的管理者一定要在群成员管理、信息发布上把好关。

读者 李光明问：单位新装的宽带有一个固定IP地址，我打算用一台闲置的586级别老笔记本电脑作为Web服务器来建一个网站玩，请问具体应选择什么操作系统？具体如何进行配置呢？

答：建议你安装Windows NT操作系统，然后再安装Microsoft Internet Information Server （IIS）创建Web服务器。首先我们来看看IIS的安装，将 Windows NT Server 安装光盘插入光驱，计入“控制面板”双击“网络”图标。在“网络”属性页上，单击“服务”选项卡。单击“添加”按钮。 从“网络服务”列表中，选择“Microsoft Internet Information Server”，然后单击“确定”按钮。在“安装盘”框中，键入光盘所在驱动器的号，然后单击“确定”按钮，依据屏幕上的提示进行安装即可。

IIS安装好后可通过如下步骤来设置Web服务器的默认主目录：运行Microsoft Internet Server，选中Internet服务管理器。启动WWW服务器。双击“WWW正在运行项”。在“WWW服务属性”框中单击“目录”，对主目录进行编辑。在目录输入框中输入一个存在的存放网页的目录；选中启用默认文档，在默认文档窗口中输入默认文件名，一般选用（default.html或index.html）作为默认的文档名，这样一个最基本的Web服务器就配好了。在浏览器网址输入框中输入该服务器的IP地址，即可打开首页文件了。当然你还可申请一个域名，就可通过域名来访问你的网站了。

读者 三T问：由于工作需要，我经常从网上下载图片，其中有相当一部分是差不多的，比如只是图片名称、格式、大小甚至清晰度的不同，或是图片上有不同网站的标记，或图片之间只是人物的姿势稍有不同，请问如何才能方便地把它们清理一遍，以便节约磁盘空间呢？

答：查找重复图片文件的方法很多，比如我们可以用常用的图片浏览软件ACDSee把这些重复的图片找出来。首先打开ACDSee并点击菜单“工具→查找重复的图像”，在弹出的对话框中点击“添加文件夹”添加要查找的图片文件夹，然后在下面选择“在这个文件列表中查看重复文件”。 接着设置查找什么样的重复图片，比如选择“精确副本（相同文件）”或其他条件，然后点击“下一步”就可以进行查找了，经过一番搜索后就可以在“搜索结果”中看见重复图片的列表，选中前面的复选框将不要的图片设置为删除即可。Google的Picasa2照片管理软件也提供了类似功能。

另外这里给大家介绍一款专门的重复图片搜索软件：Alike，这款软件采用了特殊技术，能帮你轻松搞定重复图片的查找工作，使用时可根据需要方便地调节图片的相似程度，直至完全精确匹配。还有FirmTools Duplicate Photo Finder也是一款重复图片搜索软件，此类软件还有一些，可根据需要选择使用。

读者 沈国栋问：我在观看原版的英语对白DVDRip视频时，很多都没有字幕，听说可以使用外挂的字幕文件，请问具体如何使用？另外除了“暴风影音”外，是否还有其他支持格式全面的视频播放软件？

答：绝大多数DVDRip视频都采用外挂字幕的形式，字幕文件有SRT、SSA、SUB等格式。SUB是未经OCR识别的字幕，本质还是图形，需要IDX文件的支持，且体积较大；SRT和SSA则是文字格式的字幕，只需要单独一个文件即可使用，外挂字幕文件往往不是纯中文的，有英文等多种选择，如果依赖播放软件本身的字幕功能，可能会出现无法正确选择中文字幕的现象，因此最好安装VobSub这个专门的字幕文件工具。VobSub除能在播放时自动打开字幕文件外，还具备选择字幕类型的功能。在“Main”选项卡下的“Language”下面可选择字幕语言。另外注意字幕文件名称必须和视频文件名称一致，否则播放视频文件时VobSub不会自动播放字幕文件。除了“暴风影音”外，推荐大家使用“完美解码”，是一款能实现各种流行视频、HDTV回放及编码的全能型影音解码包。 P

客座专家 龚胜



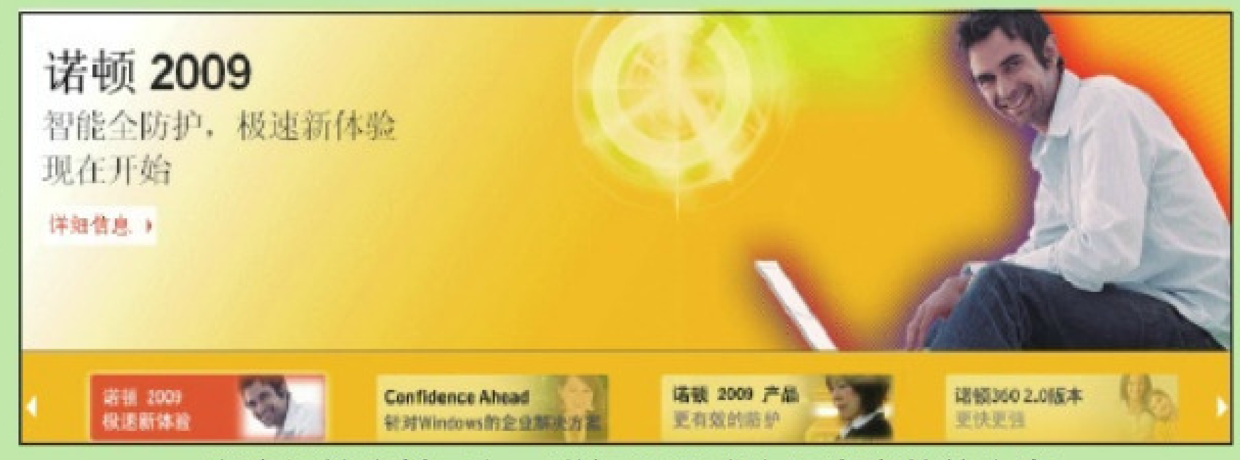


头牌新闻

赛门铁克推出诺顿2009

■本刊记者 冰河

2008年10月16日，赛门铁克公司在北京宣布正式推出诺顿网络安全特警2009简体中文版及诺顿防病毒软件2009简体中文版。这两款产品在速度和性能方面实现了显著提升，可以做到1分钟安装、每5～15分钟脉动更新、智能扫描速度快3倍、系统资源“零”影响等设计目标，并拥有300多项改进和60多项创新功能，涵盖从扫描引擎到用户界面的各个方面。经过重新设计，诺顿2009系列产品在速度上取得革命性突破，包括数百项提升性能和引进的新技术。第三方测试实验室PassMark Software接受委托，对赛门铁克和其他著名安全软件厂商产品的性能影响进行了关键指标基准测试。测试报告显示诺顿网络安全特警2009在速度上的突出表现：安装速度最快——只需52秒；占用内存最少——仅占用不到7MB的内存；扫描速度最快——只需33秒。



在赛门铁克首页上，诺顿2009成为重点宣传的内容

赛门铁克消费产品事业部高级副总裁Rowan Trollope先生表示：“事实证明，相比以往任何一款产品，诺顿2009速度更快，功能更强大。它占用系统资源很少，安装时间不到一分钟，并拥有众多业界领先技术例如诺顿智能扫描（Norton Insight），大大减少了需要扫描的文件数量。诺顿2009是我们迄今为止提供的具最高水准的消费类产品。此外，我们很乐意通过电子邮件、在线即时交谈与免费电话等方式为2009系列产品的每位用户提供技术支持。”

发布会结束后，赛门铁克亚太及日本地区消费产品事业部的副总裁David Freer先生接受了本刊记者专访。首先他对目前国内非常关注的美国金融风暴对于赛门铁克公司的影响进行了解释。他表示赛门铁克公司并不止一次经历过各种金融方面的波动，对于此类情况的处理拥有完备的对策，用户完全不必担心，只需要信任赛门铁克的技术实力，享受最新服务即可。而对于目前中国大陆市场流行的“云安全”“免费杀毒软件”等概念，他认为这些不过是少数缺乏足够实力的企业为争夺市场而营造的噱头而已。真正着眼提供长远服务的厂商都会严谨自己的宣传和推广，不做这种有名无实的事情。P



软件圈

江民发布KV2009新品

2008年10月14日，江民科技召开“中国计算机反病毒二十年”大会，会议同时发布江民杀毒软件KV2009新品。该软件采用江民在国内首家研发成功的“沙盒”杀毒技术，这种技术可随时将病毒在电脑“沙盒”中抹去，恢复电脑到正常状态。应用“沙盒”技术的江民杀毒软件KV2009是江民科技年度重磅产品。除沙盒技术之外，该款新品亮点迭出，国内首家研发成功启发式扫描、内核级自防御引擎，填补了国产杀毒软件在启发式病毒扫描及内核级自我保护方面的技术空白。新增和增强了多行为智能主动防御、网页防木马墙、ARP攻击防护、互联网安检通道、系统安全检测、反病毒Rootkit/HOOK技术、“云安全”防毒系统等30余项功能和新技术。此外，江民科技总裁陶新宇宣布，KV2009盒装产品在原来2年服务期的基础上再延长3年，推出5年服务期版本，成为目前全球反病毒软件市场中服务期限最长的杀毒软件。

中国优秀软件创新大赛启动

10月15日，金山软件携手中国互联网行业协会在京宣布“首届中国优秀软件创新大赛”正式启动。本次大赛将建立千万元软件创业基金，优秀软件作者将有机会获得单项500万元的项目投资。据了解，“首届中国优秀软件创新大赛”是面向国内所有软件作者的一次作品征集大赛。旨在通过作品选拔的形式寻找中国软件行业优秀软件与杰出人才，并与国内软件开发者共同关注软件行业的发展问题，推进中国通用软件产业发展。本次大赛采取网上报名方式，参赛者可登录活动官网http://ChinaWareAward.com进行报名。大赛于2008年10月15日正式启动，持续至2009年1月。其中，作品征集时间为2008年10月15日至2008年12月10日，在此期间，所有选手的原创作品均可以在通过活动官网在线上传、E-mail、邮递等方式提交，最终评审结果将于2008年12月31日颁奖典礼上公布。获奖者将能获得百万投资基金奖励，并有机会赢取万元笔记本等奖励。



硬件店

联想启动ThinkPad全新产品2008年全国巡展活动

日前，联想宣布启动“思行合一，以至胜”全新产品2008年全国巡展活动。据悉，联想ThinkPad将通过本次活动深入介绍其最新推出W、T、X、R、SL等五大系列全新产品及创新技术，并通过与当地用户深入交流，以“思行合

一”品牌精神协助用户进行业务创新，提高其商业竞争优势。据悉，本次活动将覆盖成都、上海、重庆、哈尔滨、西安、深圳、长沙、南京、拉萨、杭州、济南等全国15个城市。为此，联想日前发布的针对中小企业用户市场的SL系列以及面向动画设计、能源勘探等专业领域的移动工作站W系列。从此前T、X、R三大产品系列发展至今天的五大产品系列，表明商务笔记本电脑主要细分市场均能在ThinkPad产品系列中找到符合其需求的笔记本电脑产品。



爱可视新品发布会在京举行

10月15日，爱可视新品Archos IMT（爱可视互联网多媒体平板）发布会在北京三里屯Village举行。这是该产品首次在国内正式亮相。Archos这一全新产品系列旗舰产品，为广大用户提供一种利用手持设备享受Internet、多媒体和电视节目的全新方式。该产品采用超薄设计与黑色不锈钢机身，拥有60GB～250GB的存储空间，并配备高分辨率5英寸或7英寸触摸屏。





华硕推出N10及竹子笔记本等新品

近日，华硕推出了10.2英寸超便携轻笔记本N10系列，配3芯电池仅重1.4kg，采用LED面板、“Express Gate”8秒开机上网等新技术，并内建NV9300M GS/256MB独立显卡，节电模式可达到6小时续航时间。N10系列包括N10J和N10E两个版本，其中N10J采用英特尔低功耗版Atom N270处理器。同时，华硕还推出限量版的两款竹子笔记本，包括1.57kg/12英寸和1.25kg/11英寸两款轻薄佳作，采用天然环保的优质竹材为外壳，同时遵循了集优雅外观、柔性质感、效能卓越、节省能源等为一体的设计理念。



AOC发布超薄宽屏液晶显示器Verfino锋·尚

近日，AOC推出号称全球最薄宽屏液晶显示器“Verfino锋·尚”（V19、V22），机身厚度仅为18.5mm，采用高亮透明前框、透明炫彩装饰条、烤漆背壳和钢化玻璃底座等时尚外形设计。该液晶显示器采用白光LED面板，无汞绿色工艺制造，拥有低功耗设计，而V19（19英寸）/V22（22英寸）能耗为32W/28W；它们采用16.7M色16：10宽屏面板，300流明的亮度，170/160度可视角度，最高分辨率为1680×1050，响应时间2ms。两款显示器均具备D-Sub接口及多媒体HDMI接口，并内置音箱、麦克风和摄像头。



尼康发布头戴式多媒体播放器

2008年10月13日，尼康公司宣布成功研发出支持互联网连接的头戴式多媒体播放器（Media Port UP）。这款产品结合显示屏、耳机、移动音频/视频播放器、内置Wi-Fi、大容量内存和电源于一体，创造了一个全新的产品类型。该产品使用户无论身处何地都可轻松欣赏高品质图像、视频和音乐。目前提供两种型号的UP——高性能的UP 300x和普通型的UP 300。Media Port UP目前仅对日本地区的用户销售。





睿格电脑10万奖金校园选秀

近日，由睿格电脑、搜狐社区联合主办的“搜狐社区——睿格电脑魅力星生选拔赛”启动仪式在中国人民大学举行。睿格电脑总经理祝永进、搜狐社区负责人、各赛区高校领导以及评委代表等出席了启动仪式。北京残奥会大使董明出席仪式并现场题字。睿格电脑公司总经理祝永进在大会演讲中指出，根据睿格在大学校园的调查，有48%的大学生关注笔记本电脑的便携性，32%的人关注外观，另外是52%的人关注笔记本电脑对于电池性能的更高要求。“大学生并不追求最低价格，他们

购买笔记本电脑的主流价格段是5000～6000元"，祝永进向踊跃参与活动的几百名大学生表示，"睿格随身电脑将把握产业赋予的这种机遇，在强调产品高性能的同时，更强调它随身、便携，重点突出它的个性、外观，使随身电脑成为可以随时随地使用、具有特立风格的高性能笔记本电脑。"大赛报名时间从10月8日开始截止到11日13日。选手通过才艺表演，由评委进行线下终极评选，产生冠、亚、季军各一名，最高奖项金额达10万元。





网络帮

再见，微软！——百会在线Office发表告全体网民书

10月21日，在微软推出新一轮Windows正版增值计划通知（即俗称的黑屏通知）和Office正版增值计划通知的第二天，著名在线软件运营商Zoho及其中国地区独家运营商百会在北京举行新闻发布会，发表题为"再见，微软"的告全体网民书，宣布正式提供百会在线Office服务（www.baihui.com），个人用户可免费使用，且企业员工也可以个人名义免费独自使用。百会声称这一举措将为中国的各级政府、国有企业及其他知名企业每年节省十几亿人民币的传统Office许可费。百会在线Office由写写（文字编辑）、格格（表格）、秀秀（演示文档）、聊聊构成，无需本地安装，可提供在线协作、在线办公、无限量在线存储、多媒体素材置入等功能。



中国电信打造C网服务体系

作为2008年的重头戏，中国电信在CDMA的服务上下足了力气。从运营前期，中国电信就制定了一系列的策略规划，全面部署C网过渡以及交接之后的服务内容。自2008年初到10月时止，中国电信已有988个合作营业厅完成移动业务加载；已有314家电信代理店新增了移动业务代理。其中上海、重庆、海南等分公司合作厅移动业务加载完成率均达到100%；浙江分公司电信代理店移动业务加载完成率达到了100%。超过1300个服务网点可全面提供CDMA移动业务的办理，由中国电信接手的CDMA网络正式步入运营阶段。与此同时，中国电信还着手对CDMA网络进行全面优化、扩容、改造和升级，并逐步加入新的移动业务，为用户提供细致入微的"心"级一站式服务。中国电信表示，将逐步加入并增强移动业务服务。作为中国电信的主打业务，宽带、小灵通一直处于优势地位，对于接手不久的CDMA移动业务，中国电信亦表现出十足的信心。



记者言

缄默的尴尬

■本刊记者 生铁



当你读到这段文字时，微软的Windows XP"黑屏"风波已经过去。而这一切风波都源自于2007年2月20日起微软在全球陆续推出的正版增值计划通知（WGA Notifications）。该通知作为一种验证工具，可以帮助用户识别他们所运行的Windows软件是否为正版，并帮助非正版用户采取适当行动以保护其电脑系统免受使用假冒软件所带来的危害和风险。早在2007年3月，该计划已在中国实施。而今年10月20日在国内推出所谓"黑屏提醒"，只是WGA通知和Office正版增值计划通知（OGA）的更新版本。如果用户不能通过验证，Office用户软件上将被永久添加视觉标记，Windows XP用户的桌面背景会每隔1小时就要变成纯黑色。

而就是这样一个看起来合情合理的计划，在部分网友中间引起不小的恐慌。首先很多人不知道所谓"黑屏"是怎么回事，以为是强制死机，恐慌之后是愤怒，有人在网上发表帖子认为微软此举是侵犯用户隐私权，还有人将这种行为和黑客入侵行为相提并论，认为它干扰了用户的正常使用，更有甚者，完全不知所云，说什么"中美两国IT业界能沟通共荣"和"中国是自古以来就是礼仪之邦，强调以理服人"……

而事实上是，微软这一更新和WGA以往的更新相同，都是选择性的安装补丁，安装前要经过用户同意才能进行安装，这不是一个"霸王条款"，它也不存在调查操作系统其他内容的后门程序。而对于在偷了别人东西之后还能说出"中美IT业共荣"和"礼仪之邦"等言论的人，我想我不能不为他们的想法而感到脸红。造成这些无知与无理的情况，其中媒体的大肆渲染也起到了不可回避的作用。

首先WGA和OGA都不是只针对中国用户，但即便这次的补丁是只针对中国用户，我们也没什么好说的，这只能算是一种对你偷了别人东西的有礼貌的提示。花钱买东西，天经地义，既然我们中的许多人选择作为偷盗行为的默许者和同行者，那么我们就应该保持缄默，即使这缄默很尴尬，但也好过跳出来骂对方。有本事偷别人东西，就要有义务和胆量来承受某种提醒所带来的羞辱。可怕的是很多人和很多媒体，甚至从没感到这是种羞辱。

如果微软要阻止用户的盗版软件行为，那么它有100种比现在这一方式更方便、更顺利的方式来选择，而且也不必拖到今天再来做。WGA的进一步推行，也许只是微软想早一点推进Vista的到来罢了。P



神兵利器历来就是玩家在网游中最想拥有的宝物，随着《魔域》新资料片“众神归来”的曝光，雷鸣大陆的勇者们早早就对希腊十二主神会带来哪些神兵利器异常期待。近期《魔域》官方首度公布了新资料片的原画，该场景图上出现的尘封巨剑，引发了玩家对新资料片中的神兵利器更为浓厚的兴趣。

怒剑斩邪魔 新版《魔域》之惊天神器

众神归来 希腊十二神降临亚特大陆

希腊神话元素在《魔域》新资料片中的出现可谓是一大亮点。谁也没有想到神话时代的到来竟是以希腊十二主神的登场为契机，并且将希腊神话中的经典故事也引入了魔幻世界。天后赫拉、海神波塞冬、冥神哈德斯、智慧女神雅典娜，还有神祗使者与亡灵接引神赫尔墨斯、战神阿瑞斯、太阳神阿波罗，这些耳熟能详的名号，在新资料片中将不再仅仅为诸神所拥有。玩家只要满足登录神之大陆的条件，就能迈入神殿，向十二神的位置进军。化身为“神”后，就能够修炼神的技能，更能驾驭神兽骑宠、掌握神力、拥有神格。亚特大陆也从此宣告将进入“神”的时代。

十二主神除了各有神技能够让玩家学习外，新版资料片中还提供了大量常规神技，比如飞天连斩加强版、冰冻、诅咒、震飞等新技能让玩家学习。而掌握众多威力更大、特点更为突出神技的玩家，将在神话时代成为魔幻世界里冒险和PK的主角。

尘封巨剑 “神兵利器”首度亮相?

本次首度亮相的原画让玩家窥见了神兵利器的端倪。从原画上可以看出，插入地上的这把巨剑尺度远远超过了当前《魔域》中已出现过的剑，而暗黑风格的剑身，和充满霸气的剑体，即使是封在巨石中，也让人感受到“巨剑出鞘，谁与争锋”的气势。但遗憾的是，目前并没有公布这把巨剑究竟是玩家可用的武器，还是只是新神兵利器降临的象征。

不过，这副原画图的的背后也有一段传奇式的故事。据说插入大地的巨剑这是战神阿瑞斯在与巨人的战斗中遗留下来的神兵。多年前，战神阿瑞斯在这场战役中遭遇失败，他所使用的巨剑也遗失在古战场上。历经千万年后，这把巨剑再度出现，但它却如同亚瑟王的神剑一样封在巨石之中。尘封的巨剑看起来已经没有了神界之战时的锋芒毕露，但依然可以感觉到此剑昔日王者的霸气。据说手触摸到这把剑时，你仿佛听到昔日战场上的号角，看到血色残阳的战场。他是阿瑞斯意识的传承，如果你能在神之大陆上拔出此剑，战神复仇的意志会传给持剑人无尽的力量。

虽然巨剑神器不一定能够被拔出，但这个消息也足以让《魔域》中的战士们欢欣鼓舞。在资料片更新后，如果这把巨剑能够出世，很可能就是战士化身为“神”后的武器。回想《魔域》当前游戏中的顶级武器装备，战士的极品武器月神之光、神谕圣刀，甚至顶级的魔吟神剑，其实都是上古时代流传下来的兵器，而它们的光芒，也一直赐予着勇士强大的力量。





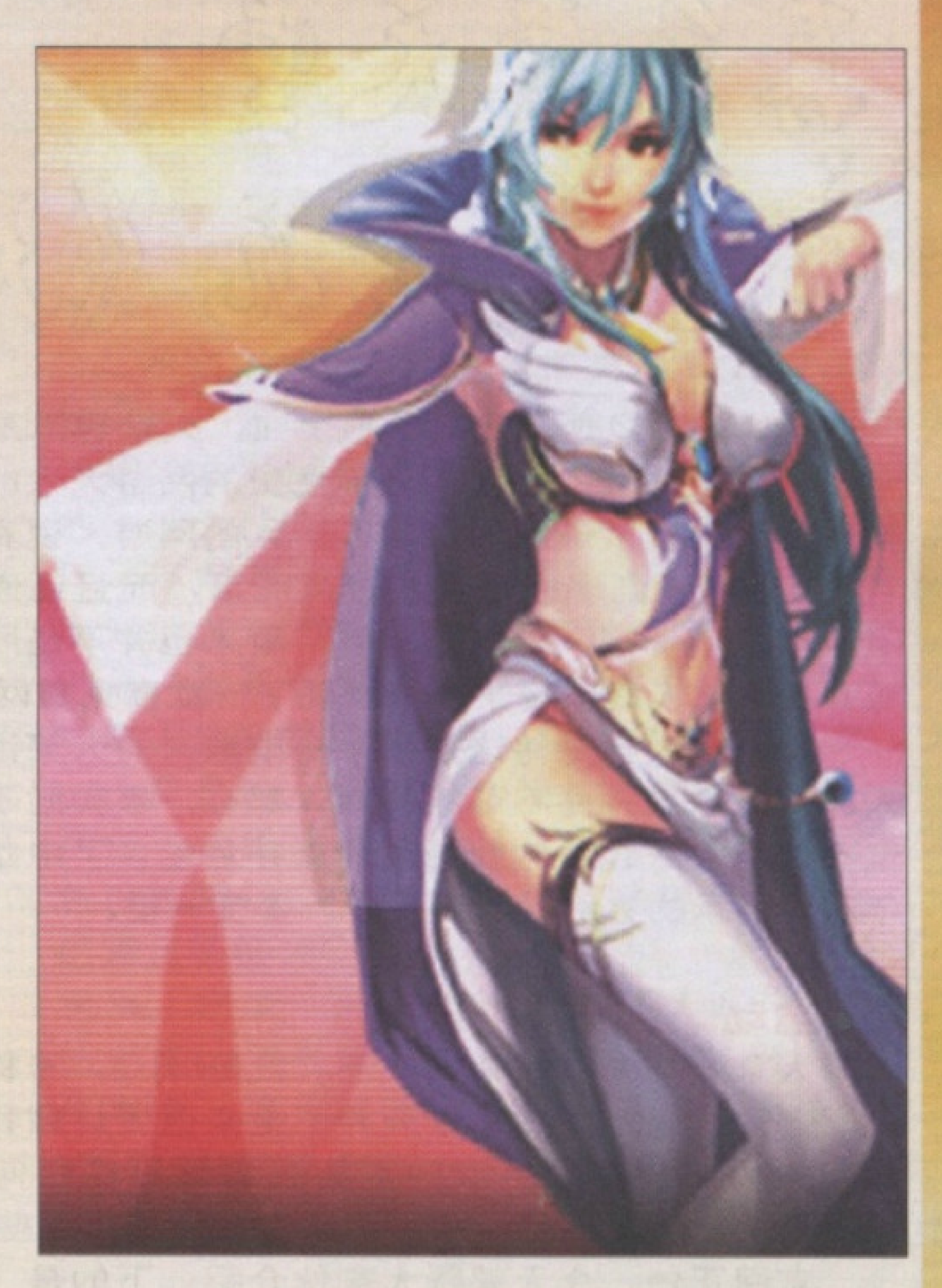
神兵大猜想 魔幻武器大进化

如果说尘封巨剑是战神阿瑞斯遗落在人间的神器，那么根据希腊传说，每一位神都会有专属的武器。此刻不少玩家也会猜测，现在手中的武器，在“神兵时代”会演化成什么样子呢？

神兵降世是对魔幻武器的一次大进化。有可能战士武器中的月神之光、神谕圣刀、魔吟神剑将演化成神剑或者圣刀。但更有可能的是，神话中武器将在《魔域》新资料片中一一出现，比如雅典娜的权杖、海神波塞冬的三叉戟……不过也有玩家认为，根据《魔域》武器设计习惯，有可能在“众神归来”正式上线后，每一位主神并不是只带来一种专属武器，根据玩家神格、神力的等级高低，让玩家更换使用多种神器，将神话传说中的武器玩个遍！

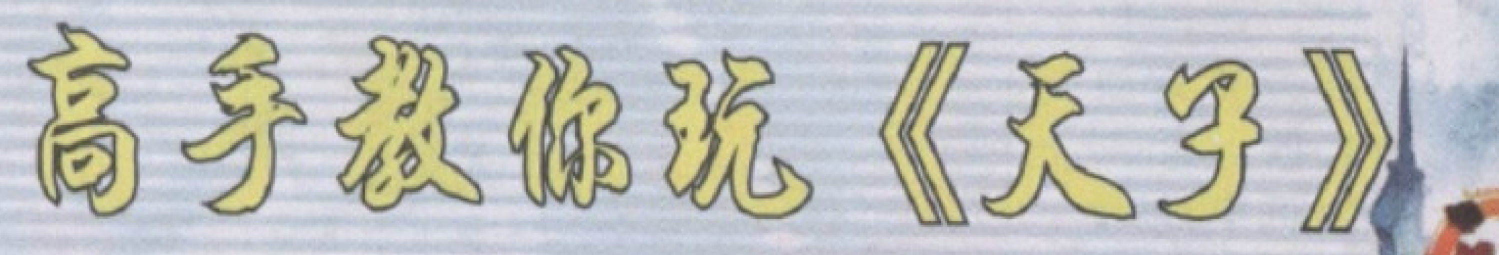
无论是哪一种神器，都意味着玩家在新资料片更新后，在武器上将全面进入神兵时代。不论是现在异能者的时间灰烬、暗域魅影，还是法师的异端审判、逆天禁咒，也许都会迎来进一步的属性提升。也许只有用神兵利器，才能将“众神归来”中新增的神技威力发挥到淋漓尽致，才能让玩家在神之大陆和PK场上演绎出新的“神者”风范！这也将是玩家最期待的魔幻武器大进化！

截止到发稿时，《魔域》最新原画再度曝光了新资料片中的另一新元素：吉祥幸运树。传说这颗树的出现将给充满纷争和杀戮的神之大陆带来祥和之气，而吉祥幸运树出现的地方将成为一个象征美好与和平的神圣之地。众多神话时代的元素即将齐聚《魔域》，魔幻史诗网游，你想来玩吗？



如今国内网游发展迅猛，竞争也日趋激烈，各游戏厂商无不绞尽脑汁来吸引玩家，而其中自然有些人会想走点捷径。比如以某游戏为代表的免费游戏在中国网络游戏界大行其道，但事实上明眼人一看便即知晓，免费是假，道具收费是真，并且道具收费在消耗型的网络游戏中花钱比时间收费更为庞大，也因此无数玩家上了一回当便再也不相信免费游戏了，即使是真正的免费网游也没人去玩。





LEO自UO时代开始玩到现在，大致也算是一名高手中的高手了，之前被那些号称免费的网游大大的恶心了一番，但近日玩了一款叫做《天子》的网游，说真的，玩到121级了，我到现在还没花过人民币，而且还通过卖游戏道具小赚了一笔，那个激动啊！看来也并不是所有免费游戏都是忽悠人的，终于被我发现了一款真免费网游！

也许有人会觉得这是一个自欺欺人的大笑话，也许有人会觉得这是一件不可能的事，那么，事实胜于雄辩，诸位不妨与我一起对这款画风一流并且包含了中华文明数千年历史传承的玄幻网游《天子》鉴赏一番。

自动寻路：不用记位置 路痴也能到

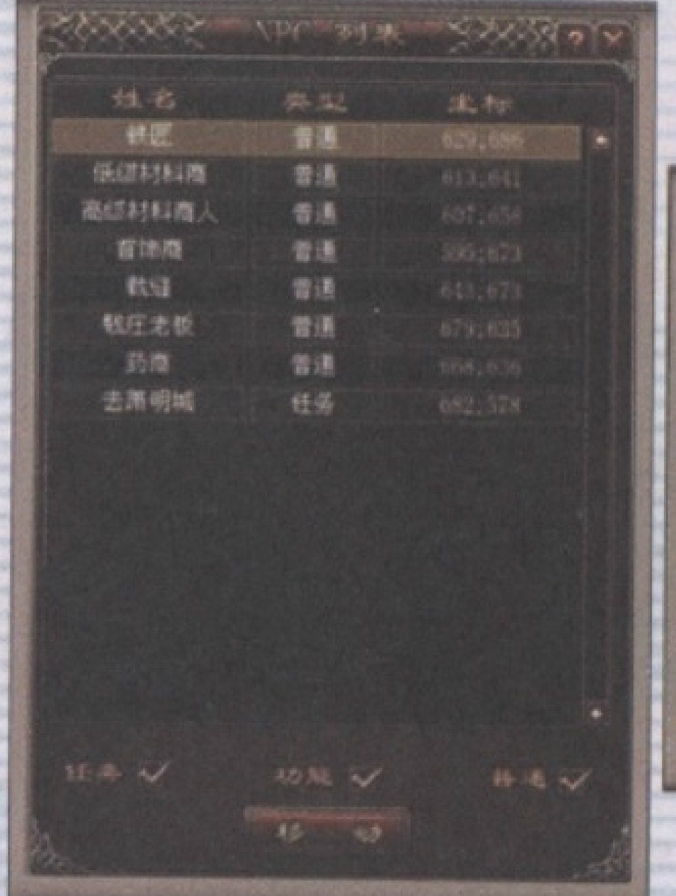
大家好，先自我介绍一下，我是LEO，号称天子脚下最厉害的玩家，当然我今天并不是来这里炫耀我自己的，因为作为一个高手玩家一定要注意自己在任何场合的形象，如今已经是高手一族了，当然要学着低调些。

言回正传。今天要跟大家伙介绍一下的是《天子》游戏里的自动寻路功能。这项功能不用记坐标不用记位置，只需打开地图点击所需到达的位置，人物便会自动走到所选择的坐标处。想要寻找指定NPC？那更简单：选中自动寻路栏内的NPC点击移动即可。

你说你地理学得不好，方向分辨不清，记性又不好，OK，即使你是菜鸟的N级别都没有关系，只需要鼠标轻松一点，想去哪里马上就能到。貌似有点像童年时候的想象，只要想去哪里就能去哪里。仿佛插上了梦想的翅膀，我们在游戏的世界里展翅高飞！

下面就来介绍一下自动寻路功能的使用步骤：

1.在界面上小地图的右方有一个“↓”按钮。点击就会出现寻路选项列表。



2.从以下列表中选择一NPC再点击“移动”按扭就能启动自动寻路。

3.在界面上小地图的右方有一个“M”按钮。点击就会呼出大地图（如图）。

4.或者直接点击快捷键M呼出大地图。

5.然后再随意的点击地图中的任意位置，使人物角色自行移动到所指定位置。

是不是感觉操作起来很方面呢，单单一个鼠标左键，便可完成游戏内几乎所有操作。



无论你是在宁海村里还是在萧明城或者在皇城，只要跟着任务走，再大的地方都丢不了。只怕有些玩家觉得《天子》每个地方的风景都不错，想乘机好好观赏一下。这个倒让我想着能不能顺便开发一下天子旅游资源，也让我这个号称高手中的高手带领大家一起利用自动寻路功能，好好欣赏一下美丽风光。

如果你害怕旅行途中遇见什么危险的大Boss，放心好了，有我这么个高手中的高手罩着你，你害怕什么啊。当Boss遇见我这个高手中的高手时，想必只会有两种情况出现，第一就是自动消失，因为我太过厉害，轻轻地用眼睛一瞄就能掀起一场腥风血雨，如果用稍微把宝剑亮一亮相，不管什么大Boss，小Boss都害怕得无处躲藏了。第二种情况，就需要借助另一个工具——自动练级。

自动练级：练级打怪 药钱没问题

看你们一幅呆样，看来这种高级货是一定没有见过吧，那就让我这位高手中的高手先来个名词解释吧。自动练级是为你扫除障碍的保姆级功能，它包括自动打怪、自动拾取、自动释放技能、自动喝药等一切的贴心设定，可以让你忙里偷闲，去感受《天子》的更多魅力，并且在《天子》中药水的价钱是非常便宜的，你完全不必担心自己的钱不够买药，而且即使你没钱了，去挖几次矿，钱就非常容易到手啦。

这当然要感谢一下游戏蜗牛的天子开发团队的贴心设

计，就拿我这个高手中的高手来说吧，反复枯燥的机械式练级过程，总是让我一直保持在一个高度疲劳的状态。有的时候女朋友来一个电话，都没办法接。谁叫咱正好处于练级的高峰状态呀，所以为了一个怪，常常要隔三差五的给女朋友道个歉啊，买个礼物什么的，简直就是增加本高手中的高手的泡妞成本么。

不过自从接触了《天子》，不但泡妞成本直线下降，更是在女朋友面前提高了声望度与美誉度。不要流那么多口水啦，我知道你是想开口问秘诀在哪里是吗？把口水擦干净了我再告诉你！

秘诀其实就是这里，先传授一下自动练级功能的操作步骤吧：

1.在界面的任务栏上有一栏最后有一个“挂”字。点击此处，跳出一个对话框。

2.选择自动攻击，在你需要的地方打钩，就可以完成挂机操作。

3.选择自动拾取，就可以将游戏中打落的宝贝自动拾取。选择完成以后，点击应用。

4.选择自动治疗，一旦你在打怪的时候供血不足，它就会自动加血，而游戏中的药品价格之低廉，就跟喝凉水似的，完全不必担心要花人民币。选择完成以后，点击应用。

5.只要你以上都按照自己的意愿调节完毕，只要按快捷键Ctrl+Z就可以直接挂机。









天啊，你怎么又看呆了呀。果然是被我这个高手中的高手给镇住了吧。哈哈。刚才我只说了一小部分，还有更多的呢，想听吗，我就知道你想听。那就洗个耳朵先吧，不然怎么恭听呢！

免费又好玩　全民一起玩《天子》

作为高手中的高手如果没有点三脚猫是不会得到N多崇拜者的认同与首肯的，所以当热情的粉丝跟我挥手致意的时候，当N多粉丝用鲜花和掌声围绕着我的时候，我的心里中无比激动，竟然我拥有如此之巨大的个人魅力，实在是堪称当今游戏历史上的一代巨霸。当然为了回馈我的数以千计的粉丝，今天我要好好的教大家一手，让我的粉丝们在《天子》的世界里一起享受那种尊崇，也让N多《天子》的玩家知道，在游戏中跟对人是很重要的，毕竟姜还是老的辣，大佬会罩着你的。

起先我上《天子》那会儿还是内测阶段，偶尔上网的时候，接到一封邮件，上面跟我吹嘘着这个游戏怎么怎么的好玩，怎么怎么的不要花钱，反正广告都说自己的游戏好玩，都说自己免费，哪有说自己不好玩还花钱的，不过它的一句“天子乱战”倒是吸引了我，毕竟长这么大玩了N多游戏还没有一个游戏可以当个天子玩玩的，一下子就勾引了我从小当皇帝的梦想。在当今和平的社会主义国家里，我们享受了马列主义毛泽东思想伟大的建构，什么封建皇帝的产物早已经不复存在，而当天子、皇帝的只能是梦想了，不过这个游戏貌似能够填补我梦想中的空白。毫不犹豫的我就上了《天子》这款游戏。

内测没多久，已经感觉有浩浩荡荡的队伍正在里面奋力练级，作为一个游戏高手中的高手，我当然也不能示弱，只有把级数练上去才是硬道理。于是我不顾一切地开始拼命练级。不过我渐渐发现这套系统果然好用。尤其值得推崇的是两套“自”打头的系统功能。而且这两套系统功能需要相互结合才能使你的天子之路如虎添翼。

话说一登录，就直接做任务，任务是饭练级是本呢，不做任务怎么练级怎么升级呢，鄙人除了能够调动八爪鱼般灵巧的键盘手以外，更要加上自动寻路功能这块宝，不然找不到任务人就有麻烦了。不然怎么就能够号称天子脚下高手中的高手呢！

操作也简单，只要根据对话框里人物的名字，轻轻点击一下，游戏中的人物就会自定义路线跟着走了。放心绝对不可能迷路的，这个比车子上装了GPRS卫星导航还管用，不需要定期更新地图，也不会乱指路，绝对的安全可靠，是你旅行《天子》的最佳产品，而最为重要的是，这样方便又好用的功能完全不需要你花费任何一点点钱哦。

要是遇上任务是打怪的，那么就可以采用自动练级功能，你可以点击“挂”这个金色而耀眼的字，当然也可以采用我八爪鱼式的键盘快捷键Ctrl+Z，轻松挂机，让双手脱离出来，享受一杯咖啡的美味，接听一个甜蜜的电话，更可以开启其他的页面，同时做几件事情。等一段时间后再去看看练级练得如何了，如此一来，一心不能二用之说将被打破。

《天子》族谱　让你名利兼收

在《天子》中，完成财神任务可以让你获得一千两银票，但是初期千万别乱花费这些宝贵的货币，因为在后期，你将需要大量这种货币。

族谱是一个非常好玩又能让你赚取银票的系统，你可以花费银票招募大量宗亲，然后当宗亲消费的时候，你便可以获得银票返点。

而日常花销所需要的铜币则完全可以通过挖矿来获得，并且挖矿的时候如果你运气够好，可以获得游戏中冲星道具高级星屑哦，高级星屑可以让你冲星获得百分百的成功率。

看完上述内容后，想必大家应该懂得，通过合理的运作和对游戏的理解，你完全可以不花一块钱就可以玩好《天子》，所倚仗的便是《天子》中独特的设计理念。

好了，我这个高手中的高手可是无私的全奉献给大家了，所谓“师傅领进门，修行靠个人”，我也要退休了，毕竟当高手中的高手不容易，做人还是低调点的好。

如此完美的一“键”式保姆服务功能助你轻松练级，轻松当天子，最为关键的是无论是练级还是装备打造，你都不需要花费一点点人民币！心动了吗，还不赶快上《天子》试试看。今年PK上哪里，最猛最爽上《天子》！ P



中国游戏打入海外游戏市场的梦可谓已经实现了，中国众多的网络游戏玩家又开始把注意力转移到国内代理的海外产品之上。这其中有两个主要的原因，一是代理版本比海外版本的更新速度较慢，二则是海外游戏中的一些设置内容，并不适合中国玩家的操作习惯。如今，以多角色操作吸引中国玩家的《卓越之剑》开辟了一次不寻常的合作，中国首款由海外开发的游戏中国版也因此诞生。

本土化，IMC响应中国网民

《新卓越之剑》，真的很中国

此次《新卓越之剑》的内容在原有基础上做了增加和调整，但不论是规模上还是数量上，都可见IMC对此次制作中国版的重视。《新卓越之剑》中基本分为3个修改方面，首先是经济系统，其次是玩家游戏内容，最后是新人指导方面的调整，具体的内容有以下几方面的特征。

经济系统大变身，银币模式登场



在经济系统方面，《卓越之剑》一改原有的经济模式，将游戏中的主线任务玩家奖励调高到了1500%，这样的规模对于很多熟悉游戏的朋友来说，意味着游戏中的VIS货币将开始变的充足。喜欢虚拟交易的玩家担心这样会造成游戏中虚拟物品的贬值，这一点开发商自然也考虑到，因为代替VIS起到重要效果的将会是一种新的币种，它就是银币。

游戏中的银币不仅可以购买道具，而且支持游戏中玩家间的交易。这就如同开放了一个玩家交互平台一样，对于免费用户和付费用户来说，可以起到一个需求的平衡。另外，银币的奖励也在一些竞技场模式中作为奖励发放给玩家，这样一来相当于只要有实力，即便免费游戏都可以真的赚到钱了。

宠物，镶嵌全新开，副本公会战有突破

在玩家游戏内容方面，《新卓越之剑》增加了宠物系统，新增的宠物据说在测试期间会开放两款，它们不仅外型可爱，并且具有丰富的实用功能。装备的强化与精练也在基础上增添了一个全新的模式，那就是镶嵌，该系统会有助于游戏中装备的更加多元化，玩家可以根据自己的需求打造自己的个性装备。公会在《新卓越之剑》中将会拥有新的专用战场，战斗变得更激烈，更容易判断公会自身的价值。而副本也一改原有世界Boss的模式，为了适应不同等级阶段的玩家，开发出了众多丰富的副本给予玩家挑战。



寻路，师徒显身手，新人游戏不再愁

在新人指导方面，介于韩国游戏的新人指导性不强的缺点，中国版后的《新卓越之剑》将强化游戏中的新人指导内容，不仅指引性更强，就连副本NPC和可收集NPC，也在玩家的游戏过程中给予详细的提示。另外，为了方便新人玩家适应《卓越之剑》中的广阔天地，全新的寻路系统也将在《新卓越之剑》中开启，而师徒系统不仅可以起到互相拉动的作用，也更进一步带动了新人玩家们的积极性。

综观如今的国内网络游戏市场，国产化开发的网络游戏大多都拥有寻路、宠物、师徒这些中国味道的游戏内容。而此次《新卓越之剑》的完成，不仅在游戏内容上更加贴近中国玩家，也在游戏模式上，更加提倡用户们的上手效率。相信《新卓越之剑》的到来可以带给大家一次全新的感受，而更多的细节和有关测试时间的消息，还请大家多多关注《卓越之剑》官方网站的消息吧。

免费索取千元白金成长卡地址：http://ge.the9.com/topic/ad。P



说到"'醉心'武侠"相信很多人都不由联想到了在刚刚过去的十一黄金周，圆满完成首次技术性封测的——"醉心"休闲网游《梦幻古龙》。这款以"武侠泰斗"古龙文化为背景的大型武侠2D回合制MMORPG游戏，在启动首次技术性封测的同时就掀起了一阵强势武侠旋风。



揭开"醉心"之作《梦幻古龙》江湖的奇趣秘闻

抛开那些头顶的光环且不说，光看游戏的本身，《梦幻古龙》也绝对有着众多值得你一玩的特色。该游戏采用了当前最优秀的游戏引擎，拥有最绚丽的游戏画面和最丰富的系统设定，并被列入新闻出版署选定"中国民族网络游戏出版工程"入选作品。同时，《梦幻古龙》摒弃了传统同类游戏的单调乏味，率先推出了全新的四大职业、八大帮派、和不同以往的独特正邪系统、酒意系统，以及充满趣味性的蛋生宠物、"说服"同伴系统等，为稍显平淡的江湖更增添了一味奇趣调料。





优雅画风 亲身体验梦幻江湖

若你是一个酷爱武侠文学同时又热衷梦幻类游戏的玩家，在初次进入《梦幻古龙》时，你必定为游戏中优雅而缤纷绚丽的画面所征服！为了让"梦古"所营造的梦幻世界能够更丰韵多彩，《梦幻古龙》采用最流行的Q版和中国风相结合的风格，人物角色活泼可爱，游戏画面细腻精致，再搭上各色古典味十足的人物配饰、装置，带给你的感觉将是一种亲临其中的直观体验。



"菜鸟"变"老鸟" 一键江湖任我行

对于很多玩家来说，爱上回合制休闲游戏，瞬间就能上手的魔法系统无疑可称得上是爱之初体验，而《梦幻古龙》在方面的设计正是深得玩家所喜。华丽的时装展示，绝世的神兵、装备光影效果，以及奢华的宠物坐骑和耳目一新的同伴等等，都会以最真实的梦幻的形式呈现在游戏中，而这一切玩家只需通过鼠标+键盘的简易"一键闯江湖"设定就可以轻松如愿。让新手"菜鸟"也能快速变成"老江湖"，迅速进入游戏世界的快速道路。



激情酣战 赏心武林绝学

行走江湖最大的乐趣和目标是什么？自然是斩奸除恶！然而没有一身过硬的本领又谈何斩敌而后快？在《梦幻古龙》玩家却大可不必此次担忧，游戏中强大的职业系统、可随个人喜好选择修炼的八大武林门派，以及众多名扬武林的绝世绝学，都为玩家提供一条宽敞的修炼之路。

漫天花雨、云卷流星、风雷咆哮……宝剑、宝刀、马鞭、飞镖……刀光剑影层层交织、魔法绚丽的技能飞舞、个性十足的毒药、暗器、点穴……配合着不断跳跃的数值、不断变幻的颜色，让你在感叹古龙武学的博大精深之余，战斗也无形中变得更加激烈豪爽。



独特山庄、帮派系统引导群雄争霸

有人的地方就有江湖，有江湖自然也就少不了各大势力的划分。

从《梦幻古龙》江湖来看，就当前游戏情形来看可主分为帮派和山庄两大势力，而据闻在后期随着游戏内容不断新增、各方面的不断完善，玩家据角色的"正邪"值将脱颖而出成为实力划分的一个新组织。

帮派：是在玩家达到一定等级后可根据职业自由选择的门派，在自身所属帮派中，玩家不仅可以习得独家绝学（技能），同时还可以通过完成"帮派任务"以换取大量经验值、银两以及贡献值等。

山庄：是由玩家自由组成的公会群体系统，真正属于玩家自己的实力组织。





亲密同伴与神奇宠物

"在家靠父母，在外靠朋友！"朋友是闯荡江湖必不可少的伙伴，他们不但与你同甘共苦、共同战斗，同时也是你心灵的寄托。而在《梦幻古龙》中，别具创新的"同伴"系统也正扮演着你最亲密的朋友。"同伴"和玩家一样，具有等级、经验和属性点，玩家可以在战争中通过"说服"来获得"同伴"。

此外，神奇的宠物系统也是梦古世界的一大靓点，《梦幻古龙》中的宠物不但外形可爱讨人喜爱，功能方面也让人惊喜，不但能供玩家乘骑，提高引动速度，在达到一定灵性后还能帮助玩家御怪杀敌哦！ P

《新魔界》、《生肖传说》成功上线，赢得众多玩家的青睐与支持。金酷游戏已经走上了快速稳定的发展道路，并乘胜追击，连续推出两款新作：一款2DMMORPG网络游戏《诸侯》，将于12月1日开启精英封测。被喻为2D终结者的《诸侯》，全班采用《新魔界》原创人马，结合玩家创意，历时两年，精心打造的第一款部将式国战游戏；另一款由金酷旗下的速龙公司开发的金酷首款3D网游《龙的传人》早已开始内部测试，也备受玩家关注。



2D终结者诸侯 做王侯将相成就万世霸业

故事背景

《诸侯》的故事加空在中国商、周、汉时期，配以厚重的国风舞台，用唯美的奇幻风格再现东方战国烽火乱世的一面。古语有云，窃钩者诛，窃国者为诸侯！狼烟四起，诸侯争霸。诸侯两字，涵括了多少炎黄子孙的热血与梦想。《诸侯》将为玩家重述中华民族的历史沧桑，成就玩家争霸天下的诸侯梦，引领玩家进入中国历史最热血激昂的时代！

游戏特色

在《诸侯》里，英雄辈出，玩家可以广交天下好友义士，建设自己的军团，凭自己的勇武，竖旗为王，建设据点，生产科技，控制税收……领导一方豪杰壮士，外出征战，争夺其他据点。或结盟外交，或抵抗侵略……独特的冶炼打造、进阶转职、官衔授勋、特色坐骑、每日任务、神秘副本、高手竞技场、拍卖行、五千年文化知识有奖问答等等大量体系。全新的创意内容，新奇的体验，好玩说不尽，数种新奇百怪的玩法等着你来发掘。全区官方史书、跨服战场等一系列诸侯国城主系统，让你笑看天下在握！



职业介绍

《诸侯》的职业分为三大系六条支线，特色鲜明，体系简练。职业体系紧扣历史，无论哪种职业都带有浓郁的中国古风。冲锋陷阵的无畏勇者，仗剑天下的侠士，百步穿杨的神射手，来去无踪的冷血刺客，通晓神秘的五行、巫术之力的智者，都能在乱世中一展身手。各个职业的技能也尤为特色，三秦蛮击、巴蜀毒蛊、图穷匕刺，无一不充满了古色和玄奇。



武器装备

作为网络游戏玩家的终极追求，一款游戏的武器装备尤为引人瞩目。《诸侯》的武器装备体系，是美术设计师钻研史料古籍之后精心制作的。精美而大气，既是艺术品又是笑傲沙场的神兵利器。《诸侯》的武器装备系统随着职业的不同而区分，每一个职业都有自己专属的一套装备。近程职业分为长柄和双刀，远程职业分弩和弓，法术职业分法宝和扇子。

地图怪物

以厚重国风为舞台的《诸侯》，其地图场景也依照史书再加以创新，既透露着古文化的韵味又不失新鲜感。如洛邑、平阳、雁门关等。在新人练级地点无终谷附近，分别有几只以“琴棋书画”为主题的小怪。在古代，弹琴、弈棋、书法、绘画，都是文人骚客修身养性所必由之径，合称琴棋书画，表示个人的文化素养。《诸侯》在开卷之初就构思这样一个历史悠久的具有中国特色的传统艺术，这是古人智慧的结晶，是留给我们的遗产，何等的丰富与辉煌。几千年的积累，伟大的创造，文明古国深厚的文化底蕴。这是中华民族的的宝贵财富，也是全人类的宝贵财富。浓郁的乡土气息、淳厚的艺术内涵、生动的历史痕迹。《诸侯》让你了解中国，了解中国传统艺术，让这些艺术瑰宝发扬光大，流传下去。

你是否正品味春秋战国的史书，正想象千年之前的壮阔？不如来《诸侯》体验一把，身临其境，做历史主角，为别人所拜读。手持神兵利器，做冲锋陷阵的无畏勇士，在乱世中一展身手，感受那天下我有的豪迈。普天之下都是你的领土，九州之内都是你的臣民。真正成为被万人尊奉的王者和称霸天下的乱世枭雄，让你将自己的名字写入战国史册。



金酷公司原开发小组专注于开发精品的2D类MMORPG网游，成功打造出了现今市面上比较成功的《新魔界》和《生肖传说》两款叫好又叫座的2D网游。在《新魔界》中，金酷开发小组制作各种创新功能，别开生面的引入住宅区系统等；在《生肖传说》中，增加三阶宠、洞府功能、开放斗猪活动等。全新的创意内容，给玩家带来新奇的体验，不断的完善，不断的提高。玩家的支持，是我们最大的动力，金酷开发小组信心倍增，众志成城，相信此次推出的《诸侯》，必不会让玩家失望的。P



10月中，成都梦工厂网络信息有限公司郑重对外宣布，一款名为《新侠义道》大型武侠网络游戏即将在08下半年推出。

新游前瞻

《新侠义道》硬派武侠网游的涅槃重生

"沧海笑，滔滔两岸潮，浮尘随浪记今朝。苍山笑，纷纷世上潮，谁负谁胜天知晓。"天下英雄，心向武侠，儿女柔肠、肝胆相照。金庸、古龙为我们勾画了武侠世界蓝本，徐克用电影为我们展示武侠音画，如今武侠网络游戏让我们再圆武侠江湖梦想。

"硬"派武侠网游在这里指的是尊重经典武侠著作，比如金庸、古龙小说里教科书式的武侠阐述，武功绝不是飞天遁地、御剑临风，那叫做"仙侠"。轻功自然是有，但是不能随时随地使用"回城卷"，你顶多就是比别人快一倍的速度飞奔回家，"回城卷"、"炉石"那种设计叫做穿越。即将推出的《新侠义道》即是忠实于经典武侠阐述的、绝对意义上的硬派武侠网游。

硬派武侠网游要诀

任督二脉、飞石打穴、轻功浮水、刀、枪、棍、戟才是正宗的武侠理念，这已经在《侠义道》中表现的淋漓尽致，独特的经脉充穴系统打破了常规的网游人物属性成长办法，不再是属性点也不再是技能树，利用传统中医药学理论中的人体经络穴位图构架起整个游戏人物属性成长图，这样的设计确实很"硬"、很武侠，这才是硬派武侠应有的风范，而不是胡编乱造、哗众取宠。



五大门派、共筑江湖世界

少林派：刚正不阿，武学至尊，天下武功尽出少林。

峨嵋派：储秀藏珍，西南奇景奇功，峨眉当强盛。

武当派：浩浩正气，剑指邪魔，武当有仙灵，江湖名门。

唐门：惯用奇毒，武功险恶，为人刚正，天下奇门，必属唐家。

魔教：源自西域，狡黠诡异，中原人多有防备，帮内众生，人人胆豪。

五大门派共筑江湖世界。他们亦敌亦友，时而勾心斗角，互比高低，时而结盟会师，共同抗击外敌，《新侠义道》展示江湖门派精髓所在。





武功速成、任务丰富

《新侠义道》玩家可以习得大量的武功招式和武功心法，这些武功各有特点，相生相克，如何搭配招式与心法以发挥武学给人体带来的最大效能，正是玩家们闯荡江湖的必修课。

《新侠义道》玩点丰富，新手帮助求贴心舒适，最快速度让玩家吸收武侠文化要素，趣味任务让玩家迅速上手游戏，对真正的武侠世界有了最直观、正确的理解。

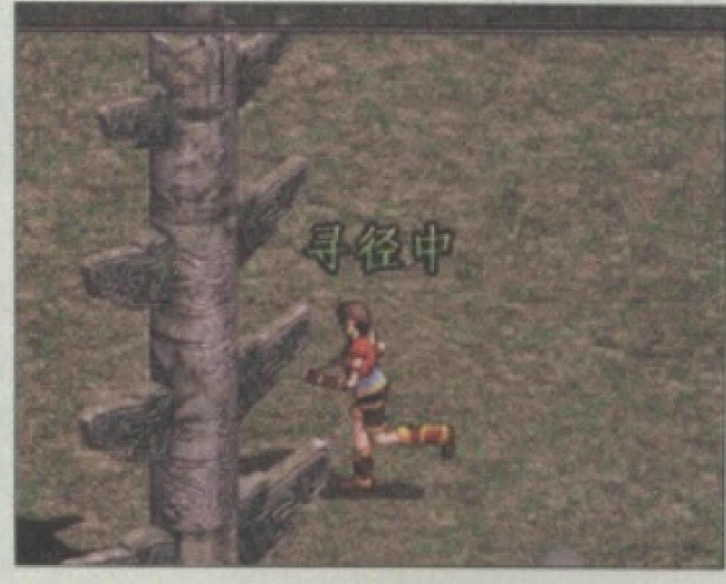


唐门玩家可以在"唐芬"处领取任务以获得最初的唐门独家秘技"唐花初现"，游戏背景中巨大的"唐"字擂台昭示出唐门作为用"毒"一门的强盛繁荣。

贴心系统，懒人玩家江湖梦

我想进江湖成大侠，但是我懒怎么办？武林变幻多端，我进去了迷路了怎么办？《新侠义道》贴心系统设计，"自动寻人""自动打怪"轻松找到NPC，完成游戏人物，完成游戏任务，再懒惰人的人也可以轻松上手，体验江湖快感。

《新侠义道》硬派武侠网游的涅槃重生，基于经典武侠小说设计，全模拟真实武侠世界，国人武侠梦想，一朝实现，共闯精彩武侠世界。P





热火朝天的七月，完美时空新作《口袋西游》面向广大玩家开放了不删档测试。载着玩家们的热情和厚爱，《口袋西游》在收获的金秋季节也将开始公测，并推出完全进化版本《口袋西游——蓝龙》来回馈广大玩家。



《口袋西游——蓝龙》畅想曲

神秘的"蓝龙"带给口袋迷们几多期许、几多猜测、几多悸动，就让我们在美好的畅想中迎接"蓝龙"的到来吧。

畅想之——游戏背景： 游戏新内容的到来，自然会有相应的背景故事映衬。不要小看游戏的背景故事，那可是游戏里各种剧情任务的创作依据哦。"蓝龙"的到来，将会给我们带来一场人、仙、妖与巨龙之战。精彩的剧情任务和战争让我们拭目以待。

畅想之——游戏地图： 虽然《口袋西游》的地图已经够多，够大，但此时此刻，玩家们还是忍不住期待新地图的到来。超过游戏50%的内容更新，将会带给我们崭新的空中之城的地图，这也将是《口袋西游》突破以往游戏设置，带给玩家的重大惊喜。让我们设想下，那将是一座怎样的城市呢？是华丽的凌霄宝殿?是气派的空中堡垒？还是飘渺的神仙圣地？只有亲自去看，才会揭晓答案。

畅想之——等级上限： 《口袋西游》开放75级已经有一段时间了，一些骨灰级玩家早已冲到了满级，那么，这次新版本会提高等级上线吗？还是在75级基础上直接开转世。我相信，这是满级玩家最为关注的事情了。希望在"蓝龙"中能够让高级别玩家们有一个一试身手的新空间。

畅想之——未知人物： 如果有了新地图，那么新的NPC，新的练级怪，新的宠物也会应运而生。熟识了团团兔的可爱、猫剑士的诙谐、南蛮巨像的强悍、九头虫的威猛、蝶妖的美丽，那么，让我们畅想下新版本里的宠物和NPC会是什么样子吧！是人见人爱的人鱼宝宝？

畅想之——化龙空战： 此次新版本的一个重头戏就是"化龙空战"。试想，当玩家们化身为一条条来去自如，穿梭于天空之中的蓝龙，那会是多么壮观的景象啊。况且，还可以展开别开生面的变身战斗，即使再丰富的想象力也难勾勒出这非比寻常的画面。还是让我们以万分期待的心情以及因激动而颤抖的双手来亲自体验这一时刻吧。





畅想之——职业守护： 在此次更新中，还有一个新的名词，那就是职业守护神兽。也许职业守护神兽是我们的战斗宝宝，也许是我们的职业任务，也许是Boss，也许已没有也许。它将以怎样一种华丽的外表，轩昂的气质，绝世的技能，无比的威力出现在玩家眼前呢？猜测已显得苍白，只有公测值得期待。

畅想之——宠物合成： 或许每个玩家都有过这样的疑惑，在宝宝满30级后，宝宝属性里都会显示宝宝已经成熟，进入交配季节，但我们却无从下手让宝宝找到它的配偶。那么，让我们畅想一下，新版本里会不会解决宝宝的恋爱生子问题呢？如果宝宝可以恋爱，是只限于同类宝宝之间，还是可以冲破世俗，异类相爱呢？再如果，异类宝宝恋爱了，生下的小宝宝是他们中的一种，还是新的种类呢？如果新版本里能给出这个问题的答案，那就再好不过了。

畅想之——职业特征： 游戏里好多东西都会变，玩家的技能自然也不能落后哦。新版本里玩家们希望自己拥有更强大的技能系统，有更合理的职业平衡系统，有更绚丽的魔法释放。谁是PK之王，谁是升级之王稍后就会见分晓。

畅想之——游戏商城： 游戏商城里会不断为玩家们提供一些好的产品，有练级的大药，有传音的铃铛、有升级的元灵、有飞翔的翅膀、有战斗的坐骑。在新版本里，我们渴望见到更炫的时装、更酷的表情、更好用的宠物技能以及更多更多。"蓝龙"你会满足我们吗？

畅想之——游戏外围： 《口袋西游——蓝龙》在游戏与我们见面的同时，也会推出由北京其欣然数码科技有限公司精心打造的2D手绘同名长篇动画，结合《口袋西游一蓝龙》出色的游戏品质，凝聚其卡通独特的创意思路和动画制作水准，并力邀国内顶级游戏音乐创作团队"小旭音乐"加盟创作，超豪华的创作阵容，突显了其优秀的制作品质。另外，游戏代言人也是我们期待的焦点，希望有一位适合游戏风格，可爱有人气的偶像与我们共度口袋的美好时光。

对《口袋西游——蓝龙》，玩家们倾注了太多的梦想，一切畅想都是玩家们在心底对"口袋"发展的展望与期盼。期盼"蓝龙"能带领玩家去一个与众不同的网络空间，体验无与伦比的游戏乐趣，让玩家们在游戏中走进梦想，收获梦想。

如果你对于完美时空的游戏产品《口袋西游-蓝龙》有什么好的心情故事或者全新攻略任务的心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，你也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！我们的联系信箱是：xypm@wanmei.com，邮件中请注明你的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

纵观中国网络游戏历史，是从代理国外产品到国产，再到代理国外产品，再到国产自主开发的一个阶段。



中国风 造就网游传统文化崛起

在2001~2006年中国网络游戏发展最快的几年，中国网络游戏市场一直被代理的国外网络游戏所占领，曾经国外网络游戏在中国网络游戏市场占有率高达90%以上，国产网络游戏面临了一个非常大的考验。

不过随着网易公司、金山公司、巨人公司以及网龙、蓝港等一批致力于国产自主开发，发扬中国民族特色的崛起，中国网络游戏市场占有率发生了很大的变化，曾经一度几乎被全部占领的中国网络游戏市场，已经有七成以上都是国产游戏。



说到中国网络游戏中国风和传统文化的崛起，不得不提一款游戏，那就是《大话西游Ⅱ》，对于很多新玩家来说，这个游戏有些陌生，但是对于从2001~2006年走过来的老玩家们来说，这个游戏就是中国网游的代名词，因为在那个时代，真正的国产游戏少之又少，几乎都是韩日和欧美游戏的天下，而只有《大话西游Ⅱ》在那个时间撑起了中国网络游戏民族化的大旗，让许许多多游戏公司看到了中国网络游戏的希望和前景，以至于很多网络游戏公司都在研究网易模式和《大话西游Ⅱ》的成功模式。

《大话西游Ⅱ》到现在已经运营超过6年了，在2008年10月1日下午16：30，它甚至再次打破自己的同时在线纪录，突破897 421，让所有人不得不佩服它的生命力和成功。其实，《大话西游Ⅱ》的成功很简单，遵循的就是走中国游戏民族特色的路线，整个游戏从运营到现在一直都是如此。

《大话西游Ⅱ》的游戏画面并不华丽，就是在2002年那个时代，《大话西游Ⅱ》的画面也只是属于一般水平，最出彩的就是采用中国国画画风，整个游戏界面和游戏背景都是让人熟悉的中国特色，山山水水，花鸟鱼虫莫不如此，而且游戏中的每个NPC都是典型的中国古典造型，颇有儒家和侠士风范。

《大话西游Ⅱ》的游戏背景取材于中国古典名著《西游记》，虽然游戏的名称采用当时最为流行的无厘头电影《大话西游》，但是整个游戏背景更多的是参考了《西游记》，游戏中的鬼怪仙神，侠士仁者，都是《西游记》中所描述的那般，另外，在《西游记》和《大话西游》电影中出现的经典人物，《大话西游Ⅱ》也一一复现，让这个游戏很有亲切感，让玩家感到浓厚的中国传统文化。



《大话西游Ⅱ》的成功也带动了一批中国传统文化网络游戏的崛起，最具有代表作的是《大话西游Ⅱ》的同门作品——《梦幻西游》，除此还有《封神2》《水浒Q传》等等。成批取材于中国古典名著的网络游戏成功的运营，印证了网游中国风的力量，投玩家之所好就是厂家的成功之道。

中国网络游戏民族化的道路还很远，但是从《大话西游Ⅱ》开始，这条道路就已经被认可。强烈的中国传统文化特色造就了众多网游作品的成功，它已经是中国网络游戏玩家的首选。

风靡《梦想世界》多时，长盛不衰的一项活动，无疑就是人人皆知的开宝箱。圆滑的金属外表，唐朝式样的古典纹路，镶着贵重的绿宝石，里面到底藏着什么秘密呢，小记今天就同大家走进《梦想世界》，踏上开启宝箱的神秘旅程。

发家致富，从此开始——《梦想世界》开宝箱技巧



一踏进《梦想世界》就听到有人说梦想里开启一个宝箱需要48点世贡（折合RMB 4.8元）实在太贵。而我的经验告诉我，开宝箱并不贵，只是因为你没技巧乱开一通，所以才总是开到垃圾，然后就在大喊宝箱太贵。其实你大可以到别的游戏去看看他们的玩家是如何开宝箱的，没画面，没选择，没乐趣，就是一个小箱子，用右键打开，系统直接随机抽奖品，你没得选择。连里面有什么奖品你都不知道。以前梦想刚开的时候，箱子也是随机抽取奖品的，没有技巧可言。可能觉得自己的游戏不能和老一代的游戏一样迂腐了，要改革。于是后来的宝箱不一样了，经过几次更新以后，就有了奖品跳格图，还有确定按钮，让你有充分的时间在众多奖品里挑选，从此开箱子就变得相当吸引人了。经过半年的磨练，小记也从当时一个初入江湖的新手发展到现在小有名气的开宝箱老前辈了。在挥洒了无数的金钱和汗水后，终于总结出了开启这神秘宝箱的6个特点和4个技巧。



宝箱的特点：

一、转奖品画面的高低级奖品多样化，容易让你心志混乱。解决办法：保持平常心，看中一样物品，一招击中。

二、转奖品画面出现的物品几率：

1.1.5万+经验100%出现。（我每次开宝箱最讨厌看到这个，但没办法，它还是以100%的几率出现在你面前。）

2.100声望100%出现。（开到这个我还不如买荣誉。）

3.分解石，100%出现。（黎明镇一个才卖10W！）

4.染料100%出现。（现在已经降价了。）

5.10本宠物经验书100%出现。（开到这个BB就有口福了。）

6.祝福果95%出现。（可以增加经验，适合没时间练级的玩家使用。）

7.神兽石和仙兽石90%出现。（100个石头可以换只神兽或者仙兽，还可以。）

8.30万和35万现金80%出现。（还可以。）

9.魔灵果80%出现。（可以增加召唤兽属性，觉得还可以~但集市怎么卖得那么便宜？）

10.聪灵果80%出现。（可以增加修炼经验，开了卖有钱人最划算了。）

11.变异还童丹70%出现。（洗BB必备良品。）

12.玫瑰花70%出现。（结婚必备良品。）

13.幻彩70%出现。（想染得有型就靠它了。）

14.低/高/终级兽决分别为100%、60%、40%出现。（当时我开到兽决的心情是低级我就哭，高级的我就微笑，终级的我就狂笑。）

15.40/60/80级的护符、项圈和BB衣服分别为90%、50%、30%出现。（开到这个太有挑战性了。）

16.奥义30%出现。（同上。）

17.神功30%出现。（开到“开天辟地”或“起死回生”就发了。）

18.大家梦寐以求的神兽（小飞猪、小白鼠、红炎龙）和仙兽（丘比兔、大熊猫），5%出现。（开到哪只你都会呆在屏幕前一分钟，接着世界频道里就会一大群人来恭喜。）

三、转到宝箱物品的几率：以上奖品的几率除10。

四、通常首都的宝箱里奖品不怎么好，但开到神兽的几率比其他地方要大一点点。反而明月镇和黎明镇的宝箱奖品要好很多，但开到神兽的几率比首都要小一点。建议大家各取所好。

五、转奖品跳格的画面一轮比一轮快0.5倍。

六、值钱的奖品是不会堆在一起让你选的，每个好的奖品都会有一些廉价的物品陪伴在左右。之所以开宝箱有难度就在这里，方法对不对就差那一格。

开宝箱技巧：

一、心态：开宝箱时不要慌慌张张，对待宝箱时就像对待一杯放凉的开水一样，一饮而尽。

二、往宝箱聚集的地方开，就是说有2~4个宝箱堆在一起的地方可以开到好东西。

三、宝箱每20~30分钟刷一次！建议玩家刷一次最多开3个箱子！

四、开宝箱时按下确定按钮，不是马上停止跳格的，而是会缓冲10~20格，最好在离你想要的奖品前15~20格按下去，好与坏就在你一念之间，记得别犹豫，犹豫只会让速度越来越快，难以判断。

以上就是我这半年来开宝箱的心得。还是那一句。只要你能掌握技巧和其中的规律，你想开到什么就有什么。



作为网络游戏的一种，作为更适合办公室一族和白领阶层游戏来讲，网页游戏却始终都以超低投入导致的粗制滥造闻名，这使得那些有学识、有品位的玩家苦恼不堪，但又无计可施，想要让这些办公室白领放下自尊去玩一款1+1等于2的游戏，恐怕其难度之高不比从一头愤怒的红龙口中拔出牙齿容易多少，所以这才有了AOE在线娱乐集团制作的欧美经典——《龙战：龙之遗物》的出场。

欧美经典奇幻网游 WebGame神作——《龙战：龙之遗产》前瞻

在欧美各个奇幻文化主流国家，由于有一套标准的世界规则，也就是著名的龙与地下城第N版规则（简称D&D规则）的设定，游戏厂商、小说家可以很简单的构筑自己的世界，所需要注意的是再古怪的世界也必须符合D&D规则的制约，如此一来，一个有血有肉的奇异世界很容易就可以建立起来，而这也正是费欧大陆的由来。

极具渲染力的背景：

Faeo大陆，一块辽阔无比并且在古老的年代由强大的龙族统治的大陆，但在龙族神秘消失后，龙族的后裔——人族和岩浆人便开始争夺这片美丽大陆的统治权，战争持续了无数个年月，原本美丽无比的Faeo大陆被战火蹂躏得已经失去了往日的面貌，无论是人族还是岩浆人都已经对此感到厌倦和精疲力尽，但尊严与荣耀又让他们不断的对敌人发起一次次的进攻，直到一个强大的战士出现，才改变了这一切。

在D&D规则中，游戏背景的准确称呼是位面，并且这个宇宙中允许存在无限个位面，如果要形容的话，那就是异度空间，说形象点那就是在一个大的肥皂泡（宇宙）中的无限多个小泡泡（位面）。因此几乎每个欧美游戏都有近乎真实并且庞大无比的奇异世界，随之而来的便是这个世界的完整历史，而国内出品的大多数网页游戏都是在定位客户群体后依照此类玩家的需求而制作的粗劣玩意，这些东西充其量仅只能称为鸡肋，食之无味，弃之可惜，并且由于受教育水准参差不齐，也导致了游戏产品质量的极不稳定，这一点来说，龙战可谓是胜之远矣。



而在看完背景介绍后，游戏主题也便很清晰了，你将扮演一名人族或岩浆人，通过不断的地城冒险、战场厮杀，提升自己的实力，而你的目标便是拯救这个世界。呵呵，是不是有点老套？但英雄拯救世界和王子与公主却是奇幻世界永恒的主题，难道你不想做一名受人尊敬的英雄或是英俊潇洒的王子吗？

极其逼真的人造型物：

如果是一名玩过欧美D&D规则下游戏的玩家看到这个人物创建页面，毫无疑问会被吓一跳，人物创建界面与大型MMORPG是几乎一样的，除了可供选择的人物造型较少以外，其他可供选择的部分几乎是完全一样的，而这对于一款网页游戏来讲，就显得无比奢侈和华丽了。

然后当你第一次登录进入游戏之后，你便会发现你所看到的村庄是多么的真实，各种建筑错落有致的分布在横卷式的场景上，这块画卷就好像是你的眼睛，你甚至能够模仿头部转动般左右移动，随着转动你能够看到村庄中的其他场景，而游戏中的建筑也同样经典，好像欧洲的浮雕一般，栩栩如生，如果让我用一款游戏形象地告诉你的话，那就是《英雄无敌III》的建筑贴图了！

正如先哲所说，一名战士不仅需要了解自己的武器，他更需要的是寻找到自己的心，在这个自由的世界，你可以选择正义，也可以选择邪恶，但无论如何选择，你都必须坚持自我，只有坚持自我，你才能够真正的强大。



龙战的职业系统正是秉承了这样的理念，因此你在3级之前将没有职业，而在你经过艰难的升级之旅，充分体会到战士之心后，你便会意识到这份力量的来之不易，而你的力量也将会受到有效控制，力量可以非常强大，但战士将掌控这股力量，而不是被力量所掌控。

缤纷绚目的装备：

在所有MMORPG游戏中，装备和技能都是一个游戏角色最为重要的组成部分，可以这样说，装备和技能实际上就是你的一个组成部分，你要做的便是去不断寻找，不断尝试，直至找到最为适合你的装备和技能组合，到那时，还有什么能够阻挡你的去路？龙战的装备系统与暴雪最为经典的一款单机RPG扛鼎之作《暗黑破坏神》极为相似，同样繁多的装备部件，同样华丽花哨的装备效果，但2D的暗黑明显不及龙战的一点就是，即使是一根木棍在龙战中也能感觉到木头的质感十足，而两者相似的一点则是那熟悉而又陌生的套装以及套装所带来的隐藏属性，还记得在漆黑如夜的环境中，穿戴整齐后光芒四射的塔拉夏套装效果吗？

结语：

作为一名对欧美奇幻小说、游戏和龙与地下城规则极为热衷的玩家，我如此评价《龙战：龙之遗产》这款网页游戏：不需下载客户端的经典欧美AD&D规则下的网页游戏，经过适度简化适合任何新手的职业系统，无限庞大适合老手不断探索的美丽大陆和地下城，无论是新手还是老手都一定会喜欢的真实的交战方式，还有就是能让人为之花费无数个日夜也要解开的迷一样的神秘迷团，除此以外，还需要任何理由吗？ P

《真三国无双》系列是日本光荣（KOEI）公司开发的动作游戏之代表作。其简体中文版由网元网代理发行。游戏丰富的角色、独具个性的造型设计以及爽快简单的操作一直为玩家所称道。



真三国无双4 Special

此次移植的《真三国无双4 Special》集合了《真三国无双4》和《真三国无双4猛将传》的内容，玩家可以在一款游戏中彻底领略《真三国无双4》的魅力。

《真三国无双4》比起前作来做了大幅的调整和改进，画面效果更加鲜亮，即使多人数同屏也不会出现拖慢现象，还能清晰的看到远处的景物且加入了天气的交替变化等。

游戏方式包括以下几种：





1.无双模式：每个武将均有自己故事，演绎属于自己的三国征战史。通过玩家的表现可以弥补历史与心中的遗憾。

2.自由模式：可以按照自己的喜好去各地征战。

3.外传模式：讲述一些战场背后的细节或不为人知的故事。

4.挑战模式：设有各种项目，可对自己的技术进行挑战。

5.修罗模式：没有终结的修罗之道，玩家可以选择孤高的独自战斗之路，也可以和喜欢的角色一起共同前进。建国、发展、统一天下……是太平盛世还是恶政当道全由玩家的表现决定。



新增加了6位无双角色

魏：曹丕、庞德
蜀：关平、星彩
吴：凌统
他：左慈



武器不再采取吸取经验成长的方式，而是从武将身上掉落的武器盒取得。武器分为“轻”“标准”“重”三种，除了最强武器以外，其它的均随机取得。要速度还是要攻击力，看玩家自己的喜好权衡。



每个武将的动作都有不同幅度改动，让连击变得更加容易。为了追求更高层次的爽快感，真无双乱舞比起无双乱舞来有更加华丽的效果和强大的功效，并且新增了“觉醒”技能，在短暂的觉醒期间内，攻击防御力升高，攻击速度变快，成为克敌制胜、扭转乾坤的关键。同时，强力的敌方无双武将也拥有“觉醒”能力，使战斗变得更加紧张刺激。除了战斗技术以外，战斗的策略时机也需要思量全面。

个性化的护卫兵登场。取代了前作的护卫小队，而以一个特殊的护卫兵来跟随玩家左右。护卫兵分为剑兵、弩兵、法术兵等各种类型，每种类型均能提供不同方式的支援，且能在集满无双的情况下与玩家合作使出激无双乱舞。不仅如此，每位护卫兵还可以拥有最多3种特殊技能，除了“猛攻”“回复”这种对战斗有利的技能外，还有“献宝”“探武”等在战斗结束以后，为玩家献上道具或武器的辅助技能。

新增的战略据点也发挥着重大的作用。战略据点分为攻击据点、防御据点、补给据点等。攻击据点会用木桩等兵器攻击敌兵，防御据点及其坚固的守备挡在敌军前进的路线上，补给据点保存着物资，可提高自军的士气。如何利用或攻略这些据点，对战斗的发展有着不可忽视的作用。

《真三国无双4 Special》将用进化的系统、新装的武将代给玩家全新的感受。在战斗的同时发挥自己的智谋，掌控战局，夺取天下！P

上海大学CIA：3D动漫游戏教育的领跑者


国家“211工程”重点建设高校——上海大学

或许是被“好莱坞”式的特技效果的魅力所吸引，近年来3D（three-dimensional）技术在世界各地迅速蹿红，并吸引了众多动漫爱好者的注意力。3D与传统的画面表现手法相比，拥有无尽的魔力。精彩的游戏构思、超炫超酷的场景设计、美轮美奂的人物造型，让以强大3D技术为支持的网络游戏也随之深入人心；能够掌握熟练的3D技术，亲手设计一幅3D作品已经成为年轻人标榜时尚的一种方式；3D动画师、3D设计师的职业光环和高薪待遇也令无数人艳羡。

相较于欧美相对成熟的3D产业和行业应用， 3D技术应用于中国用户的计算机也不过短短数年，在这个过程中，人才的培养始终是制约行业发展的瓶颈。近年来，随着以3D技术为载体的游戏、动漫行业的飞速发展，对动漫、游戏设计、开发的3D人才培养和培训也日渐成型并体现出品牌效应。上海大学CIA正是在这一进程中迅速崛起的典型代表。

自2004年以来，国家“211工程”重点建设高校——上海大学成教学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，用重点大学的雄厚教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。 2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的“优秀培训机构”和“优秀游戏动画师资”两项殊荣，2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。 “CIA”已经成为国内知名数字艺术教育品牌。

“老师们精彩的讲授，仿佛点醒了梦中人，使我坚定地走进上海大学CIA数字艺术学院。”现就职于灿坤动画、担任3D美工的崔岩至今还记得，2005年8月份最后一周的周日试听课改变了他的人生。“……之后的每一天里，老师上课时那和蔼可亲的笑容使我仿佛回到学生时代，给予了我学习的巨大动力；每个知识要点耐心、精心的讲解，也对我这样的游戏动画‘门外汉’有着莫大的吸引力；每次出色完成作业后满足的欢笑和来自老师的真心鼓励都使我倍感幸福与温暖……”

与崔岩有着类似经历的学员不在少数，在人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，上海大学CIA借鉴欧美、日韩的先进经验，从游戏开发基础、游戏美术设计、游戏程序开发、职业素质培养等方面，率先在行业内推广动漫、游戏人才培养的本土化策略。

短短五年间，上海大学CIA培养的学员已经遍及全国众多游戏、动漫企业，成为推动中国数字娱乐产业、3D技术应用的主力军，也成为未来推动中国数字娱乐产业走向世界的新希望。

学游戏，学动漫，去上海大学CIA！

友情提示

上海大学CIA招生开设三维游戏影视动画和游戏程序设计两个专业，年满18周岁有兴趣学习三维游戏影视动画的学生就可以报名，目前招生十分火爆。为了保证教学质量以及住宿条件的限制，将以小班授课的方式教学，只招收90名学生，额满截止。

详情登录：www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室


上大CIA学员：中国3D动漫的生力军



头牌新闻

腾讯游戏嘉年华打造多元平台

■本刊记者 小虾（上海报道）

2008年10月11日至12日，首届腾讯游戏嘉年华在上海正大广场隆重开幕。腾讯游戏嘉年华是腾讯游戏倾力打造的全新时尚娱乐品牌，它以“时尚娱乐新主张”为口号，以“增加互动、倾听声音、加强交流”为目的，旨在打造所有腾讯游戏玩家共聚的欢乐盛会。

2003年腾讯开始介入游戏业务，至今已有5个年头。在这5年里，腾讯产品线逐步扩大，如今已拥有大型网络游戏、中型休闲游戏、休闲游戏平台、桌面养成游戏、网络对战平台五大类覆盖所有产品类型的全方位在线时尚娱乐平台。

2008年是腾讯成立十周年，同时也是腾讯游戏长足发展的一年。在这一年，《QQ飞车》《QQ炫舞》《穿越火线》《地下城与勇士》等新作先后与广大玩家见面，均取得令人满意的运营成绩。日前，腾讯旗下首款3D网游大作《寻仙》开始公测。



嘉年华发布会现场

在本次嘉年华腾讯游戏新品发布会上，腾讯公司展示了从今年年底一直到2011年间，要陆续推出的5款网络游戏。分别是《地下城与勇士》资料片（年底推出）、Punch Monster（韩国Nextplay开发的3D场景卡通风格横版MMORPG，已正式确定中文名为《QQ仙境》，2009年面市）、A.V.A（韩国Redduck公司开发的网络第一人称射击游戏，应用世界顶级Unreal3引擎开发，2009年面市）、League of Legends（即时战略网游，2010年上市）、The day（2011年推出）。

在本次发布会上，腾讯游戏与中国建设银行合作，举行了“腾讯龙卡联名借记卡”首发仪式。发布会后，腾讯互动娱乐业务系统EVP任宇昕、腾讯互动娱乐业务系统副总裁马晓轶，共同接受记者的采访。

本次嘉年华活动，有大量玩家现场助阵，来自腾讯各游戏的高手，在《地下城与勇士》《穿越火线》《QQ堂》《QQ炫舞》《QQ飞车》等众多比赛中展开激烈和精彩的竞技与对决。会上，还举办了QQ自由幻想夏之倾城MM秀及《寻仙》《穿越火线》等数款游戏的Cosplay表演。



晶合热点

格锐数码英国分公司成立

2008年6月，手机游戏企业格锐数码宣布其英国分公司正式挂牌营业，成为其进军欧洲市场的根据地。此举是格锐数码进军海外手机游戏市场的又一个里程碑。自2001年格锐数码成立之初，就始终专注于开发Kjava、Brew、Symbian、Windows Mobile、UniJa、Linux等多平台游戏软件，拥有具备自主知识产权基于移动设备的领先游戏软件开发引擎核心技术，现在已经成为中国领先的手机/移动设备游戏软件开发商及运营商之一。据权威机构数据显示，目前欧洲市场的手机游戏是价值30亿欧元的娱乐产业。早在2004年11月，格锐数码就预测到这个巨大商机，先后与德国、意大利、西班牙建立业务往来。格锐数码总经理陈刚表示，英国分公司的成立，是经过8年手机游戏开发经验积累；与多家国际化公司合作探讨（如微软、Intel、摩托罗拉、诺基亚等）；3年多欧洲市场的运营实践；2年多精心筹划的结晶。英国分公司将成为格锐欧洲市场的业务大本营。陈刚还表示手机游戏是一个全球化产业，是移动通信产业新的增长热点，公司要加大研发力度，争取格锐数码早日跨入国际化大品牌之列。

完美时空旗下游戏秋季大幅更新

进入10月份以来，完美时空旗下网络游戏陆续推出新游戏内容。10月13日，《赤壁》全新资料片《横刀立马》率先登场，独特创新的骑战系统终于亮相，使得真正“骑战”得以实现，玩家将能骑在战马上冲锋陷阵，一拼高下。与此同时，《赤壁》还配合推出独特的赠点商城，玩家只需要到达一定级别即可通过赠送的点数到赠点商城进行免费兑换，其中有顶级装备，也有时装、道具等虚拟物品。经营类舞蹈游戏《梦幻舞厅》最近也进行了内容更新。《梦幻舞厅》商城推出经验道具中的升级王牌——超级VIP卡。玩家使用该道具卡后，无论进行什么模式的舞蹈都会获得“8倍经验+2倍游戏币”奖励，是一个鼓励玩家消费的讨巧举措。另外，游戏中还特别推出男女新潮服饰各20套，无论是个性潮人装、运动休闲装、复古中华装还是帅帅的金属装，都可在游戏商城中找


《梦幻舞厅》超级VIP卡

到。《诛仙》在全服范围内开启的跨服挑战赛也进入新阶段，在《诛仙》百组服务器中进行的资格选拔已经结束，11月，通过资格选拔的队伍进入跨服挑战赛复赛阶段。在8个大区共200支队伍中，最终将有8支队伍代表自己所在大区参加在北京举办的落地总决赛。

《孢子》推出全新背景资料包

自《孢子》（Spore）推出以来，玩家自由挥洒想象力，至今已有超过3000万玩家自创生物全面入侵网络。而现在，玩家们将能把他们的创意和游戏操作提高至新高度。美国艺电在10月宣布，将研发游戏Space背景资料包及Spore Creepy & Cute Parts Pack附件，这将让Spore这款备受好评的游戏得到进一步演化、提升。“Spore带来一种难以置信的个性化定制游戏体验。”Maxis游戏制作室总经理Lucy Bradshaw这样表示，“很多玩家希望我们能提供更多工具，而另一些则希望游戏操作能进一步延伸。于是在完成Spore制作后，我们将重心转移到开发制作附加内容以满足玩家个性化要求。凭借宇宙作为游戏故事背景，我们可以为Spore引入无限可能性，不断改变和引入全新游戏体验。”





晶合新作

51wan《萌之战争》10月16日上线

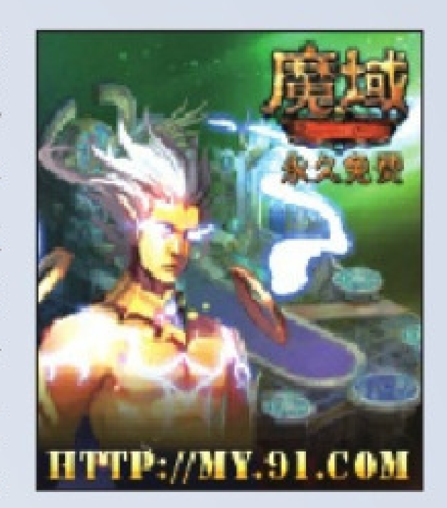
2008年10月15日，51wan在北京召开发布会，宣布其自主研发、自主品牌的最新网页游戏《萌之战争——怪叔叔的阴谋》正式上线，它是51wan平台正式上线运营的第一款游戏。该游戏取材自80后和90后人群十分熟悉和喜爱的ACG文化以及萌文化，游戏风格轻松搞笑，画面华丽而风趣。在游戏中，玩家可以扮演正邪两大阵营中4种身份，分别是代表正义的萝莉、正太联盟以及代表邪恶的御姐和怪叔叔联盟，玩家可以通过不断努力来强化自己的武器与服装，“推倒”一切你想推倒的人。51wan副总裁李雪梅女士在会上表示：“用精品去征服市场，用大片去打动用户。51wan之后的规划将是一个大片时代，可以透露一个消息，今年年底之前51wan除会在这个月推出《怪叔叔的阴谋》，还会在下个月底推出自有研发的贺岁大片《剑侠情缘Web》，更会在新年左右推出另外两款代理的精品网页游戏——《武林Web》和《富豪街》。在明年第一季度还会推出自有研发的另外一款特色游戏《猫狗大战》。”



51wan副总裁李雪梅女士在会上发言

新版《魔域》透露更多详情

据网龙网络有限公司透露，其旗下国产网游《魔域》即将推出全新资料片《众神归来》。其内容不仅会延续以往《魔域》里的精彩玩点，如群殴PK、军团大战、经典XP技能及幻兽养成等，还将融入古希腊神话作为故事背景。在先前的宣传中，开发团队已经宣布，希腊神话中战神阿瑞斯、太阳神阿波罗、智慧女神雅典娜等12位主神都将尽数登场，化身为神、拥有神职以及掌握全新强大神技都将成为《魔域》“众神归来”中的亮点。日前，官方还透露了新资料片中若干细节，包括闪电劈人、绚丽连续技、冰冻术等全新神技内容与视频演示。该资料片即将于2009年1月推出，近期官方还将陆续透露更多内容。



晶合声音

“以前大家晚上出去泡酒吧什么的，现在没钱不去了，就在家里打打游戏吧。”——求伯君在谈到当前金融危机对游戏企业的影响时说。

10月15日，金山软件CEO求伯君以及金山公司助理总裁、负责运营和产品相关的张振杨等人在北京金山公司总部召开媒体座谈会，以轻松的形式交流了《剑侠世界》正式进入公测后的相关信息。


求伯君低调亮相

当记者问到《剑侠世界》公测以后希望达到的玩家人数，求伯君回答说：“今天上午还在讨论这个问题，这个数字不能随便说。预期是很难说的数字，因为说出来要负责的，我们上市公司就不太好说了，已经发生过的事情可以告诉你们，就是最高29.84（万）。”当被记者问及金山如何看待《剑侠世界》这一仗时，求伯君庄重表示：“《剑侠世界》是一场无比重要的战役，关系到金山08年整个战略布局！”分析人士认为，《剑侠世界》对金山而言意义重大，因为它成功与否涉及到投资者信心。金山上半年财报显示，虽然网游业务同比增长仅6%，但金山股价仍然连续一周飘红，这缘于上半年《剑侠世界》表现抢眼给投资者足够信心。求伯君此前承诺：“《剑侠世界》和《封神榜二》强劲增长势头会在第三季度全数反映出来。因此，在今年下半年金山网游的收益将会更好。”随着《剑侠世界》公测，金山将兑现这一承诺。

“《神鬼传奇》继承电影《木乃伊》的探险传统。”——访完美时空高级副总裁竺琦

完美时空的最新网络游戏《神鬼传奇》从正式立项到现在已有两年时间。最近公司方面透露，游戏总体完成度

已有90%，预计在第四季度开启测试。带着对这款游戏的疑问，我们采访了完美时空高级副总裁竺琦。


完美时空高级副总裁竺琦

大众软件：《神鬼传奇》据说采用全新的游戏引擎，和完美时空之前的产品有所区别么？

竺琦：完美时空此前的产品均采用自主研发的Angelica引擎，这款引擎奠定了完美时空在3D引擎方面的国内领先地位。而这次使用的Cube Engine引擎则是由完美时空上海公司全新研发，在吸收Angelica众多优点的同时，还进行大量的技术创新，相信玩家将体验到不同乐趣。

大众软件：我们知道《神鬼传奇》改编自电影《木乃伊》，这款游戏是如何与电影元素相结合的？

竺琦：《神鬼传奇》网游继承电影的探险传统，利用网游交互模式来展开一段精彩纷呈的探险之旅。《神鬼传奇》取材自电影，但又不局限于电影内容。游戏所呈现出来的探险内容将远超电影，从埃及金字塔到百慕大海底，从龙帝之墓到亚特兰蒂斯废墟，可以说玩家能在游戏中亲自发掘一些电影中都不曾出现的神秘地点。

大众软件：我们知道《神鬼传奇》中加入了许多西方文化元素，如圣衣、星座等，这在完美时空的产品中尚属首次，请问这是否意味着完美时空更看重国际化路线？

竺琦：完美时空对国内和国际市场重视程度是等同的。作为一家立志成为世界级网游供应商的公司，完美时空必定会努力拓展海外市场，但与此同时，完美时空首先是一家中国公司，所以我们任何一款作品都会把国内玩家的喜好放在重要位置，制作出能被东西方玩家共同接受的网游才是我们最终目标。《神鬼传奇》中添加进大量西方文化元素，不仅仅是为拓展欧美市场，更重要的是在中国国内也有不少玩家对这些西方文化十分喜爱，市场有需求，我们就尽力满足。



晶合人物

林志颖

林志颖也算是国内的“老明星”了。他的演艺事业经历几起几伏，而立之后仍是一张娃娃脸。最近，他也开始涉足游戏圈，成为又一位游戏代言人。完美时空旗下的网络游戏《口袋西游——蓝龙》已于10月16日正式公测，作为原作《口袋西游》的更新产品，《口袋西游——蓝龙》在原有游戏基础上，特色功能更新超过50%，引入空中自由战斗系统，将“化龙空战”“职业守护神兽”“天空之城”等多个主题加入玩法中。林志颖担任游戏的代言人，并以全新的“蓝龙之子”造型正式亮相。此次林志颖出任《口袋西游——蓝龙》代言人，除参与游戏各种宣传活动外，还将为游戏拍摄一系列的平面海报和影集，而由“其卡通”与《口袋西游——蓝龙》共同制作的同名长篇动画片也将邀请林志颖参与配音。另外，游戏还将以林志颖为原型制作“双生龙子”NPC形象，他将化身为两个性格反差极大的角色出现在游戏中。


林志颖代言《口袋西游——蓝龙》的造型



晶合快评

都老了

■本刊记者 生铁



有时一个童话题材的游戏更讨巧，它可以让它的主人公永葆青春，正如马里奥那样，红遍20多年仍没有年老的迹象。但现实主义题材的游戏就不行。劳拉·克劳馥她不可能在26岁这一年里连续到30多个世界神秘遗迹中探险（拜托，又不是旅行社的6天27国游）。所以这些游戏人物，在游戏策划的手中，越变越老。劳拉目前还只是刚迈进“熟女”的门槛，但斯内克已经老到不像话的地步了——因为他的爸爸小岛秀夫已经厌倦再陪着他这个爱穿弹力连体服的男人一起玩了，



老到腰疼、老到流汗、老到失业

所以把他设计成该到了要退休的年龄。《细胞分裂》里的山姆咱就不说了，打一开始他就被人叫做“大叔”，如今女儿也被害了，他也丢了工作，更被称为“怪叔叔”。最可怜的是那些格斗高手。《街头霸王》里练空手道走火入魔的隆，到了今天，也还是和那些老敌人纠缠不休，仍然还没能达到他所追求的最高武学境界，转眼20年过去了，我相信他的功力大概还比不得他“出演”2代作品的时候。

《侠盗猎车手》系列就很聪明，每一款新作就换一个主角，反正吸引玩家的也不是主角。主角是谁都无所谓，反正平时只看他一个背影。关键是游戏的内容和构架，使玩家觉得在一个生生不息的大都市里胡作非为、购置产业以及根据每天心情更换衣服和座驾的感觉很不错。

这些游戏里的英雄人物的老去，有时也让一些老玩家唏嘘，觉得自己少年时心中的英雄都已成为如今的样子，那么掐指算来，自己的年纪也就可以想见。而新玩家则无所谓，他们大不了不去玩这些大叔阿姨就是了。P

提起Deck 13大家也许会感到有些陌生，这家兼具开发与发行的德国游戏公司其实早在10年前就已经成立了，但自主开发的游戏只有《杰克·基恩》（Jack Keane）和“十字生命章”（Ankh）系列，均是幽默诙谐的卡通风格冒险解谜游戏。如此保守的Deck 13现在也看到了游戏机平台的巨大商机，但传统的冒险解谜类游戏显然与高画质、快节奏的次世代主机格格不入，于是Deck 13的第一款Xbox 360/PC双平台游戏便是这么一款时尚的动作角色扮演游戏——《维尼提卡》（Venetica）。

游戏主角采用时下流行的以美女代言的方式。女主角Scarlett和其他动作游戏女明星一样穿着一身曲线毕露的紧身衣，拥有不输给任何武打影星的身手，但也有坎坷多舛的命运

维尼提卡 VENETICA

■北京 威尼斯的蚕宝宝

死神之女 背负着传奇命运的Scarlett

在游戏里，女主角Scarlett的家乡威尼斯正在遭受强盗匪徒和怪物的侵袭，也不知道是幸还是不幸，她最近发现自己竟然是死神的女儿！等等，怎么死神还有女儿么？好吧，其实在“维尼提卡”这个与16世纪威尼斯相仿的平行世界中，死神是一个拥有人类外表的普通人，只不过他手中的那把镰刀暴露了他的身份而已……死神通过一个名叫“Corpus”的远古组织进行秘密投票，获选的人类得到死神的邪恶力量后会变成任何凡人都无法伤之分毫的怪物。Scarlett就这样站在变成死神的父亲和即将毁灭的世界之间，命运将会指向何方？


死神之女：“镰刀在手，世界我有”

就如前文所说的，“维尼提卡”中的威尼斯是与现实中16世纪相仿的平行世界，在这个威尼斯的运河与街道中，有着数不清的秘道等着玩家去发掘。游戏中有昼夜变化，昼夜交替的时间约为15分钟（现实时间）。在白天，玩家可以随意与街上的市民谈心、打听情报、做任务，日子过得平静又惬意；到了晚上，强盗和怪物开始活跃起来，出门在外可得多个心眼。

游戏中的威尼斯被分为两个地区。繁荣的上层区是贵族和有钱人的居住地，被豪华的宫殿和明亮的房屋所包围；而贫困阴暗的下层区则是三教九流聚集的地方，对玩家来说也意味着更大的挑战。玩家可选两大区域中的其中一个为之服务（就是完成任务啦），从而引发截然不同的游戏流程。美丽的水城自然也少不了那些浪漫小木船的点缀，只可惜在游戏中它们都是由一个自动运输系统所控制，想听船夫的歌声是不可能了。Deck 13声称游戏的世界将相当饱满，威尼斯城的每一座房屋都对玩家开放，玩家可尽情地享受探索与发现的乐趣。


极其漂亮的游戏世界，看来，除了威尼斯你还可以期待更多……

维尼提卡 Venetica

游戏类型：动作角色扮演　制作：Deck 13
发行：DTP Entertainment
上市日期：2009年　推荐度：★★★★

死神的力量 弹指间，一切灰飞烟灭

唯一能阻止敌人进攻脚步的方法就是尽可能地学习死神的力量。Scarlett可以进入冥界，与友好的鬼魂交谈以获得相关信息，遇到那些怨魂恶鬼也得施展拳脚大战一场。杀死敌人所得的经验值则用来学习及提升各种战斗技巧。起初Scarlett的武器只有一把镰刀，随着游戏的进行玩家将会陆续获得巨锤、长剑、法杖和盾牌等装备，此外还提供了一系列服装以满足部分“换装癖者”的需求。威尼斯的街头常有一些身怀绝技的师傅随处游荡，付点钱他们就会教你一些新的特技，比如淬毒。


以死神的力量与冥界的怪物战斗

游戏的即时战斗做得十分花哨，各种连击组合层出不穷，但控制起来却很简单。“一键式”的控制方式不需要玩家去记忆那些让人眼花缭乱的出招表，只需迅速按同一个键便可使出疾如闪电的连招，而平衡有力的连招则只需缓慢地按键即可。战斗系统的亮点也非Scarlett的死神力量莫属了，随着剧情的深入，Scarlett将会自动获得一些超能力，比如人见人爱的召唤术——只不过召出来的都是诸如乌鸦、食尸鬼等带有明显冥界特征的生物罢了。在冒险途中Scarlett还会遇到一对睿智的导师为她指点迷津——只不过他们也是灵魂状态罢了。就是这样，游戏中的一切都带有死亡色彩，胆小者勿入。P

王权2——幻想王国

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

■北京 小武

在巨龙和魔法横行的广袤世界进行的战略游戏为数不少，能营造自己的城邦、发展和壮大城市、抵御袭击并且繁荣国度的游戏也同样不少。当这两者结合的时候，无论是奇幻游戏迷、模拟建设游戏迷，还是传统4X游戏迷都会买账。早在1993年，以金盒子系列闻名的SSI就出过一款名为Stronghold的战略游戏，曾经在小众的游戏人群中引起一阵风潮。2000年，更诞生了一款为人所津津乐道的游戏《王权——幻想国度》，而“王权”更以微妙的间接影响单位行为模式的游戏方式和庞大自由的Ardania大陆一举征服了喜爱这类游戏的玩家们。在隔年推出了游戏的扩展版北方扩张，相隔8年后，伴随着2001年游戏发行方MicroProse的上家Hasbro Interactive被Infogrames Entertainment收购，曾经给PC骨灰带来无限乐趣的MicroProse消失了，而原游戏的开发商Cyberlore Studios取消了《王权——传奇》的开发，在PC平台和主机平台上多年转战，虽然其间也曾辉煌，但在做完《花花公子——大亨》和PS2上的战棋游戏Risk后，Cyberlore在2005年宣布放弃游戏开发事业，自此《王权》续作的出现似乎遥遥无期。

由于《王权》独特的操作方式，这款游戏在众多的复合型奇幻战略游戏中显得卓尔不群，也造就了它虽然口碑较高但在主流用户那里并不流行的状况，在日益大作化和商业化的现代游戏工业背景下，这款游戏被传统PC游戏的新复兴地、专门做又宅又糙电脑游戏的俄罗斯人攫取到了，而发行方也是PC宅人们十分熟悉的战略游戏老厂P社，Ino-Co在之前的Fantasy Wars中表现良好，这次用3D引擎重新打造的《王权2》看起来或多或少让人想起那个奇幻六角战棋游戏Fantasy Wars。



众多的怪物需要英雄来抵御

既然如此，Ino-Co一点也没有打算干那些时下常见的挂羊头卖狗肉的勾当，拥趸们可以高兴地得知《王权2》将会符合原游戏风格，在细节方面做革新和添加，而不会破坏原有的风味。首先《王权》在当时强调海量交互的即时战略游戏中独辟蹊径，为了让玩家的双手尽量从繁杂的操作中脱离出来，采取了不用下达指令直接控制游戏单位的办法。简单回顾，这个游戏系列以英雄单位作为主要的军事手段，而资源采集弱化到税收，玩家通过法术能直接支援和影响游戏中的目标，此外你不需要关注执行和亲力亲为进行生产，每一个农民、市民、英雄都有他们自己的行为模式，你只有通过兴建城镇，下达赏金这些行为才能吸引这些平民和英雄聚集在你的麾下，为你各种伟大光明或不可告人的目的添砖加瓦。这是一款更为强调建设而非角色扮演和战斗的游戏，但是却极具开放性，让每一位玩家沉迷其中，为屏幕上那些自以为是的角色们或上窜下跳或咬牙切齿。

英雄们有自己的脾气，当你需要他们去迎击跑到镇中心拆房子、手持大棒的巨魔时，他们可能因为胆小怕事，吓得屁滚尿流；当你需要他们进攻敌对城镇的军队时，他们可能自己跑



王权2——幻想王国
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

制作： Ino-Co　　**类型：** 策略
发行： Paradox Interactive
上市日期： 2009年第一季度
推荐度： ★★★★



到野外去踢门寻宝；当你需要他们解决墓地里死掉英雄的僵尸时，他们也可能在向哪一位女士求爱呢。

这听起来十分恶搞，但是Ino-Co允诺在《王权2》中仍然保留原作的幽默感，丰富自发的行为模式，玩家们需要绞尽脑汁，威逼利诱，求爷爷告奶奶指望这些英雄大爷们能够行行好，做好自己份内的事。

游戏中英雄的招募需要玩家建造公会建筑，英雄们的种类也仍然多种多样：施法者们、战斗人员、牧师和神职者、斥侯和盗贼们。他们的等级、强弱都是不同的，并且职业之间没有绝对的强弱，他们都有着明显的优点和缺点，知人善用是玩家完成各种任务的第一步，不过在废柴身上花很多钱和平均发展都是不可取的，找合适的人做合适的事情，给他们具有足够吸引力的报酬，在适当的时刻帮他们一把都是玩家要细心考虑的策略。

光有强力的英雄还是不够的，英雄们需要各式各样的装备、武器、药剂。玩家们要兴建市场和工匠铺满足他们不同的需求，当英雄们获得了强大的装备，准备充足，他们会更高效地完成你交给他们的任务。同时建造好市场和城镇建筑也能吸引更多的农民和市民，他们能满足你的税收，使你有钱制定更高的目标，招募更强的英雄，建造更繁荣的城堡，掌握更厉害的法术，壮大更精良的部队，如此周而复始，形成良性的循环，才能在这个奇妙又危机四伏的国度里如鱼得水。英雄们跑出去捞外快的时候也别忘了，他们也要交税，那些贪财的英雄也要在你的税务官面面乖乖掏出银子。

《王权2》里有可能出现需要英雄们组队完成的大型任务，就像是网络游戏里的Raid一样，需要英雄们各自分工、职业配合。但是游戏中强大的英雄不会愿意和弱小的新丁一起冒险，他们更乐意等在原地直到碰到合适的队友。想想看，在网络游戏中，你也不会组到一个高级的玩家来和你砍新手出生点外的兔子，那对他没有任何好处。



众多的地形也会影响单位的移动



蠢蠢欲动的巨魔

游戏中出现的怪物会保留前作中那些令人印象深刻的种族，像牛头人、吸血鬼、鼠人……这些经典怪物还会出场，同时游戏中怪物的行为也是《王权2》升级的一个亮点，在演示中我们看到那个巨魔慢慢地摇晃着，一棒一下摧毁着建筑物，周围的人们四散奔逃，和巨魔那种迟钝的反应相映成趣。

在莱比锡的游戏大会上展出的游戏演示有着合格的视觉效果和广大的世界，英雄们会悠然地在Ardania大陆上闲逛，悬赏高额的奖金，建造舒适的酒店客栈才能让这些任性的家伙们回家。游戏中也会采取章节式的结构，玩家可以将英雄和法术带到后续的剧本中，游戏的多人部分允许4人对战。

1C的首席执行官Alexey Kozyrev保证这足以造成混乱的场面了。他们宣称与Cyberlore沟通良好，仔细研究了前两作的特点，保证在多人游戏中兼顾平衡性。至此，这部极尽恶搞之能事的幻想策略游戏续作带来的都是好消息，但是俄国人游戏的人性化通常处理得不好，Alexey Kozyrev也同样保证了激励标签面板的改进和测试的细化，那么剩下的就是让我们一起期待这款游戏能如期上市。P



半神

■北京 万神殿的蚕宝宝

充满神话色彩的Rokkur王国可不是什么欢乐的地方，自从众神之父离奇失踪之后，他的那些孩子们就开始窝里斗，为了争夺万神殿的统治权而打得不可开交。但你想想看，众神之间的战斗怎么可能轻易就分个胜负呢？作为他们其中的一员，在这场漫长又残酷的战斗中没有“众神之母”能够护着你，你只有靠自己和手中的那把巨型战锤。

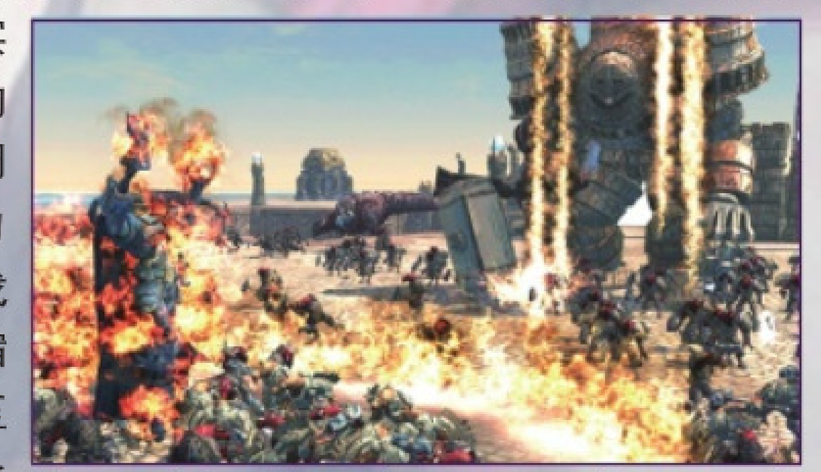
爸爸跑了，儿子们就造反了

这把无坚不摧的战锤属于一个名叫Rook的刺客，他是我们在《半神》这款由克里斯·泰勒和他的Gas Powered Games所制作的ARPG兼RTS中能够扮演的角色之一。Rook可以说是一个巨大的移动城堡，你甚至可以为这座“城堡”增添箭塔和激光等装置。作为一名刺客，Rook的战役玩起来更像一款动作角色扮演游戏，在战场上你无法控制盟军，只能用鼠标控制Rook的移动，熟练利用热键攻击能让你在把战锤砸向那些可怜的小脑袋瓜儿之前就把他们碾成碎饼。


你好，我是Rook，大家都叫我铁锤

旷世之战，想打到哪就打哪

《半神》的游戏模式包括单人战役、小规模战役和5v5的联机对抗战役，每个模式都包含了8张地图。考虑到这场诸神之战将会决定下一任主宰创造与毁灭的霸主，战场所选择的地点也是Rokkur王国中最恢宏最具有异国情调的地方。比如瀑布中的庙宇、类似熔火之心的矿脉等，当然也少不了漂浮在空中的神殿！事实上，《半神》给人的第一感觉就是那壮阔的场景和极具震撼力的角色设计。在游戏中，玩家可以自由缩放游戏的视角，近至地面，远到天空。比如将军可能需要缩小视角以便控制大局，而刺客则可拉近视角以便各位欣赏其华丽的破坏性演出。最后，或许你已经听说了，《半神》只支持DX9而非DX10。


神说：这么多效果+这么多兵，没有DX10显卡也能跑！

打得过就打，打不过就跑吧

游戏里共有8名角色，4名刺客4名将军。每名角色的游戏路线都截然不同。例如另一名叫Torchbearer的刺客是典型的远程战斗型角色，他能操纵火与冰的力量，他可随意在这两种元素学派之间转换，把敌人冻成冰棍后再把他们烧成灰。而Rook则是“突突突”型的前锋，先用战锤敲碎了你的脑袋再跟你说话。在战斗也别忘了回大本营升级你的技能，顺便买买装备——像极了动作角色扮演游戏不是？每当你杀死一个敌人就会获得相应的经验值用来提升技能。可供购买的物品包括红蓝药水这类居家旅行杀人越货的必需品，也有被附了魔的强力戒指和项链。不想买这些“浮云”也可以，把钱留着加长你的生命条与能量条似乎更实用。回大本营后你的生命条也将补满，所以一个显而易见的战术就是——打，打完就跑，回家加满，继续打……


试试我的火焰魔法的厉害吧！

如果你扮演的是将军类角色，就可以操作那些从支援点源源不断地“运”往战场的盟军大队了，当然，将军也可以亲自上场作战。比如性感的荆棘女王大将军，正指挥着草本小兵们作战，冷不丁将自己连根拔起，然后一头栽到战场中央，杀伤力惊人。不过大多数时候你还是得操作小弟们集中火力攻击敌方的控制点，这些高防御的控制点所射出的激光会吸走你1/3的能量，所以看到它们时千万不要贸然前进。敌方也会想方设法保住控制点，这将是一场漫长的战斗，但赢得战斗后的成就感和丰厚奖励足以抵消这场约20分钟的战斗所带来的疲惫。P

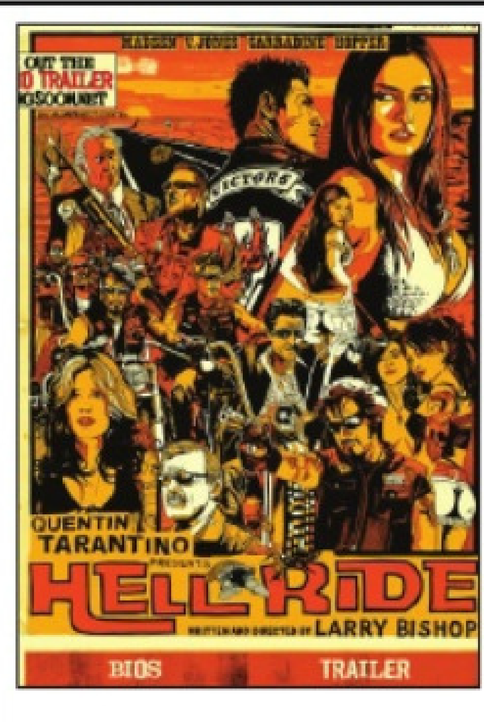
半神
Demigod
游戏类型：动作角色扮演/即时战略
制作：Gas Powered Games　**发行：**Stardock
上市日期：2009年2月　**推荐度：**★★★★

新作短波

驶入地狱
Ride to Hell

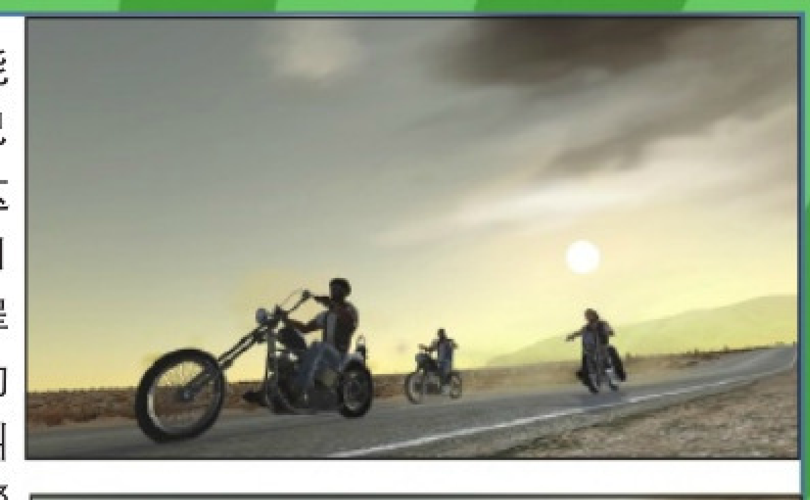
■江苏 老黑

游戏类型：动作射击　**制作：**Rockstar　**推荐度：**★★★★
发行：Rockstar　**上市日期：**2009年



反战思潮、毒品泛滥、黑帮活动、民权运动等复杂社会现象，构成了美国60年代的社会众生相。凭借《侠盗猎车手IV》获得2008年的动作游戏大满贯之后，Rockstar马不停蹄地使用这套游戏系统，开始打造一个60年代的加州虚拟都市——这就是《驶入地狱》的游戏舞台。GTA IV出色的剧情和叙事方式得到了玩家们的一致认可，也让这一充满争议的系列游戏摘掉了“非理性暴力”的帽子，RtH的剧情基于亨特·汤普森的著名小说《飞车党：地狱天使》创作，相信此次将会有更为出彩的表现。

GTA系列的主角都有这样一个共性：他们均是走投无路，为了生活只能从事街头犯罪活动，并且均擅长于此。RtH的主角则带有了众多越战反思题材影视作品的味道：主角是一个越战退伍老兵，战场上学会的生存和杀人技能对于现实生活而言毫无用处，他已经失去了进行正常人生活的能力，或者说，他已经无法离开战场这个地狱，而加州日益猖獗的帮派犯罪活动，是他唯一的归宿。从一个名叫“恶魔之手”的帮派开始，他开始了自己的街头表演。





GTA系列充分展示了美国的汽车文化，而RtH此次则要展示60年代兴起的摩托车文化。玩家在主要流程中都要驾驶摩托车，而不是汽车来完成任务。当然我们知道，GTA系列最令人头疼的就是摩托追车任务了，其操控的稳定性不太理想，很容易一不小心就导致任务失败。RtH则注意到了这个问题，首先，游戏提供了将近60种摩托车的自定义改进，涵盖了引擎、结构、刹车、手把等。此外，游戏还改进了车库系统，鼓励玩家“从一而终”，通过不断地改进和升级来培养最强的机车。制作组表示，摩托车就是主角另外的一张脸，玩家的车辆越酷，那么就会获得NPC们更多的尊重，当然也会在行动中受到警察更多的“照顾”。P

乌鸦小组——影子匕首行动
Raven Squad: Operation Hidden Dagger

■江苏 衣人

游戏类型：战术射击　**制作：**Atomic Motion　**发行：**未定
上市日期：2008年第四季度　**推荐度：**★★★★

RTS与FPS的混合

两个雇佣兵小队受雇空降进入南美丛林，寻找被游击队武装绑架的VIP，这貌似是一部三流动作电影的情节。Atomic Motion推出的这款名叫《乌鸦小组》（Raven Squad，下文简称RS），也并没有豪华的画面效果——你甚至可以说这是一部在直观上看起来与时代严重脱节的游戏，但在今年E3上的展示依然引起了不少人的关注。其特点就在于，游戏将即时策略与动作射击两种游戏方式融合在了一起。

游戏以卫星地图来控制两个4人小队进行战场移动，这种情况下可以更清楚地看到敌我双方的分布情况，并可以快速控制队友移动到掩体位置。RTS控制方式下的缺陷就是无法发现隐藏在屋檐下和室内的敌人，如果玩家要进行室内CQB战斗，就必须切换到FPS视角来进行。

分工有不同

每个队员装备有一支子弹无限的突击步枪和特种作战器材，A队组员的武装配备更适合正面作战，而B队则装备有榴弹发射器、无线电、GPS系统、生命探测器等火力、信息支援装备。由于这款游戏是以丛林战为背景的战争题材游戏，这种情况下如果脱离队友进行冒进，或者没有做好侦查方面的功课就实施行动，将要面临很严重的后果，这也要求玩家在RTS视角下控制好两个小队的行动，并用FPS的微观控制来发挥每一名战友的能力。P







《战火兄弟连——地狱公路》初体验

Brothers in Arms: Hell's Highway

■晶合实验室 黑虎

二战题材游戏如此迷人，以至于它几乎可以独立于我们最常使用的角色扮演、动作、第一人称射击等游戏分类方式之外，成为一种单独的游戏类型。如果问《战火兄弟连——地狱公路》（Brothers in Arms：Hell's Highway）是一款什么作品？我不会对你说它是一款第一人称射击游戏，我会告诉你这是一款二战游戏。因为这种表达更能道出这个游戏的特色，更能激起爱好者难以割舍的情结。二战不同于它之前和之后的任何一场战争，人力与科技的结合呈现出完美黄金比例，正因为这个特点，我在玩过这么多战争题材的游戏之后，仍旧最钟情于二战游戏，在玩过那么多出色的二战游戏之后，仍然对这款《战火兄弟连——地狱公路》有着无限热情。

《战火兄弟连——地狱公路》以“市场花园”为背景一点都不奇怪，作为二战欧洲战场上最著名的空降战役，几乎所有二战游戏里都有以“市场花园”为背景的关卡，而它惊险的战役过程也从未让玩家感到厌倦。我的“地狱之路”就是在这样一个熟悉的情节中开始的，但从迈出第一步开始，我就发现它的与众不同之处。在以《拯救大兵瑞恩》等一系列著名二战影片的影响下，二战游戏也被打下那种铅灰色调的印象。不过《战火兄弟连——地狱公路》并没有完全遵循这个“新传统”，显然它不想错过表现“虚幻3”引擎的机会。整个游戏的色彩风格偏亮，或者说颜色比较丰富，并没有《荣誉勋章》或《使命召唤》中那种明显的色调风格。在图像细节表现上，《战火兄弟连——地狱公路》绝对对得起它高端的机器配置要求，整个战场环境到人物面部表情都体现得细致入微。先不管它好不好玩，就凭这画面，说自己正在玩《战火兄弟连——地狱公路》就不丢脸。



哦，碎尸块，我喜欢

游戏的烟雾效果很好

土豆看图有话说

这款游戏采用了著名的“虚幻3（Unreal Engine 3）”引擎，这是一个支持DirectX 9/10 PC（基于DX9，为DX10做了优化）的强大游戏开发平台。UE3引擎拥有64位色的高精度动态渲染管道，支持高级动态阴影和当前所有基于像素的光照和渲染技术，加上强大的材质系统和模块化材质框架等众多特效，使得《战火兄弟连——地狱公路》相对于前作在画质上有了质的飞跃。游戏中无论人物面部细节、武器还是草地、河流、建筑物……都刻画得相当精细，火光、爆炸粒子效果和烟雾也显得很真实。

硬件编辑　电子土豆



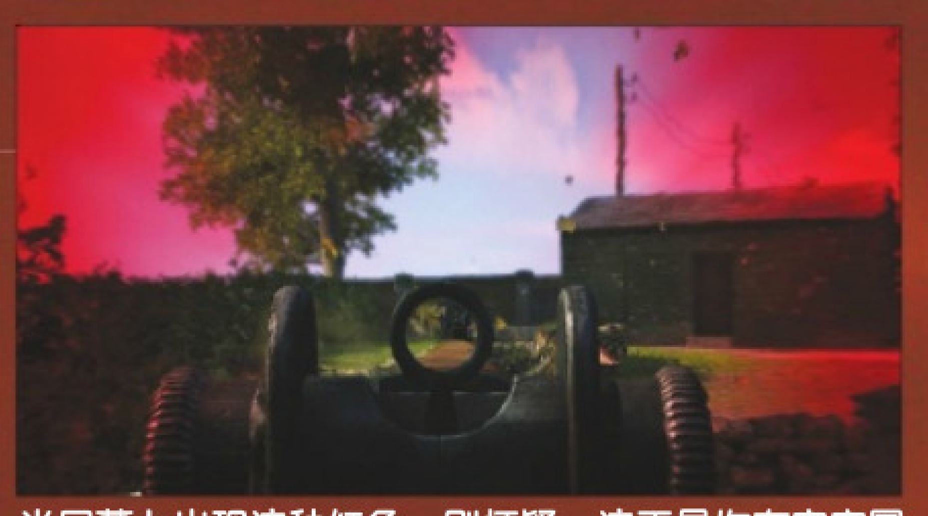
图1：如果不注意到画面角落天空中飞过的战机，这幅第二关开始的美丽荷兰乡间风光会让你忘却了这是在一个血腥的战争游戏里，清新亮丽的画面风格不禁令人想起了Far Cry和Crysis。

战火兄弟连——地狱公路
Brothers in Arms: Hell's Highway

类型： 射击　**制作：** Gearbox Software
发行： Ubisoft　**推荐度：** ★★★★☆
系统配置要求：
操作系统：Windows XP SP3/Windows Vista SP1
CPU：主频2.6GHz的双核心（Pentium D系列至少3.0GHz）
内存：1GB（推荐2GB）
显卡：持支持Shader Model（SM）3.0的DX9/10显卡，至少256MB以上显存，而推荐显卡列表中包括ATI RADEON 1600/X1650/X1950/HD 2000/HD 3000/HD 4000系列和GeForce 6800/7/8/9/GTX 200系列（推荐7系列以上）
硬盘空间：8GB

游戏伊始，先是二大教学关卡。在第一关中，制作者一步步教会你掌握简单的操作，如射击、运动、隐蔽、投雷等基础键位的应用，虽然在关底，无论你学习得多么出色也只能死于一个酒瓶之下，但如果你是一个喜欢以一敌百的人，那么你就可以直杀游戏了。在第二关，主要学习战术运用和小队队员之间的配合。在这个游戏之前，我一直觉得第一人称射击游戏里，人物面部细节纯粹是噱头。第一，通常我看不到自己的脸；第二，通常我也没工夫去看敌人的脸。但在《战火兄弟连——地狱公路》里不完全是这样了，因为游戏在FPS基础上，加入了战术指挥的元素。玩过《彩虹六号》的人应该比较熟悉这个系统，玩家可以通过指挥NPC战友实施掩护、包抄、吸引火力等行为。《战火兄弟连——地狱公路》每关都会提供一张地图来确认敌我位置，然后你可以指挥队友实施某种战术。我个人很喜欢“吸引火力”这一命令，事实上，不管我发出何种指示，他们通常都能起到吸引火力的作用。善用战术指挥系统是《战火兄弟连——地狱公路》的重要游戏内容，也是它和以往二战FPS游戏最大的不同。为了让游戏更加接近于真实战争，游戏的开发者着力表现了战斗中的小组配合作用。当然，对于玩家来说，他们不过是些NPC，死了就死了，只要完成当前的任务，系统会在接下来的任务中为你派来新的援军，可见，想要在FPS游戏里树立角色之间的感情并不是件容易的事（RPG比较擅长这个）。每当看着他们脸上带着认真的神情去执行炮灰任务，我都会感到游戏在人物面部细节刻画功能上的实用性贡献。

无论是人物的面部表情还是行为举止都被刻画得十分逼真形象


当屏幕上出现这种红色，别怀疑，这正是你在突突冒血呢！赶快找个墙角按Q键隐蔽起来，否则当屏幕全红时，你将看到自己的角色倒在血泊中。

对于我这种习惯于个人英雄主义的玩家来说，指挥队友通常意味着累赘。不过《战火兄弟连——地狱公路》的AI设计还不错，因此战术指挥还算是起到一些正面作用。相对于战术指挥系统来说，游戏的操作方式更需要玩家适应。如果你是《彩虹六号》的老玩家应该会很快上手，但如果你只玩过CS，就不得不先学会“掩蔽——探头射击”这个动作了。当然，这种操作更加真实地模拟了战争中的状态，值得你花一点时间去适应。

在整体感觉上，《战火兄弟连——地狱公路》和《荣誉勋章》《使命召唤》或《战地1942》等作品有明显的区别。画面色彩更加丰富，战术指挥系统实现了更多互动，操作方法上略显复杂……总之，游戏在力求模拟真实战争中的场景。不过我个人认为，这种追求面面俱到的想法有时反而模糊了游戏的特色，尤其是二战游戏这种吃特定玩家群体的作品，很多时候，铅灰色是必需的。不过不管怎样，《战火兄弟连——地狱公路》在各项硬指标上都算是出类拔萃，仅凭这点，就足以使之成为近期最可玩的二战游戏。P


图2、图3：人物面部和服装细节刻画细致入微。高效的动态阴影系统在面部的效果体现及景深效果的应用，使得画面镜头纵深感大大加强，颇具电影气氛。

同时游戏对显卡的渲染能力提出了更高要求（所附画面均选自编辑部试玩平台真实游戏截图）。

我们的试玩平台配置如下：
处理器： Intel 酷睿2 E7200（双核，2.53GHz，3MB缓存）
主板： 华硕P965
内存： 金士顿DDR2-800 1GB×2
显卡： XFX（讯景）GeForce 8800 GTS 320MB
硬盘： 希捷7200.7 160GB
操作系统： Windows Vista Ultimate SP1中文版
游戏设置： 1680×1050分辨率，所有特效开至最高

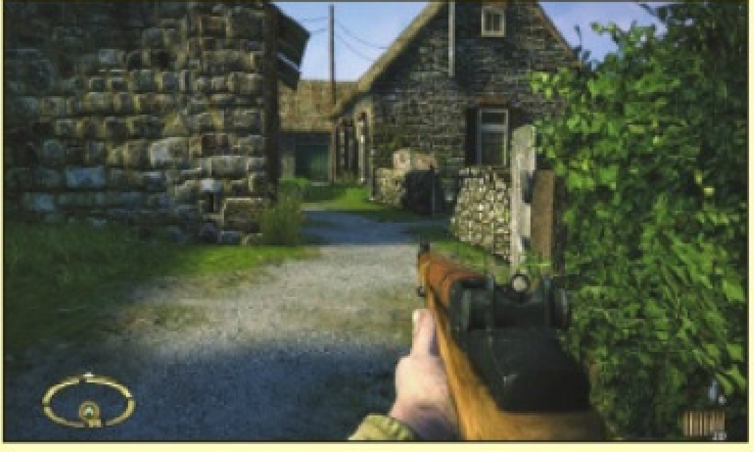


图4、图5：武器与建筑的凹凸贴图和光照效果都非常细致

New Release 上市游戏热报

■晶合实验室 岚

前言：本期除《FIFA世界足球2009》和《世界转变》值得一玩之外，《山姆和迈克斯第二季》的出现也令不少玩家眼前一亮。游戏虽然与一代有所区别，但整体感觉变化不大，更接近于原著漫画风格的画面得到不少玩家的好评。

虚拟船长5
Virtual Skipper 5

模拟
推荐度：80

玩家要掌控着豪华帆船，横穿各个国际知名的公共海域。先进的引擎模拟了潮汐运动和洋流，迫使玩家适应不同地区的比赛，还包括昼夜设置、气候条件等参数，营造了真实的航行环境。游戏还包括一个编辑器，可以自建地图和关卡。

制作：Nadeo
发行：Focus Home Interactive
上市日期：2008年9月27日

西部人的复仇
Fenimore Fillmore's Revenge

冒险
推荐度：80

游戏以卡通风格营造了一个牛仔的世界。本作允许玩家交替控制二名主角进行游戏，他们二人将面对一群匪徒，在一名狩猎者的帮助下，穿梭于群山和草地之间，寻找隐藏在古墓中的宝藏。



制作：Revistronic
发行：Nobilis
上市日期：2008年9月27日

科学小怪蛋
Igor The Game

动作
推荐度：80

本作根据CG动画电影《Igor》改编而成，故事与电影基本一致，讲述了Igor为了成为科学家而展开的一系列事件。玩家将有机会扮演电影中的各个角色，并且可以与朋友联机进行游戏。

制作：Legacy Interactive
发行：Legacy Interactive
上市日期：2008年10月1日

山姆和迈克斯第二季
Sam and Max Season 2

推荐

冒险解谜
推荐度：85

山姆和迈克斯第二季故事开始于一个巨型机器人的攻击，玩家与机器人的斗争之旅，充满刺激与挑战。这次Telltale Games没有采用自由警察的副标题，而是开发成一款更接近于原著漫画风格的全新的章节式的作品。



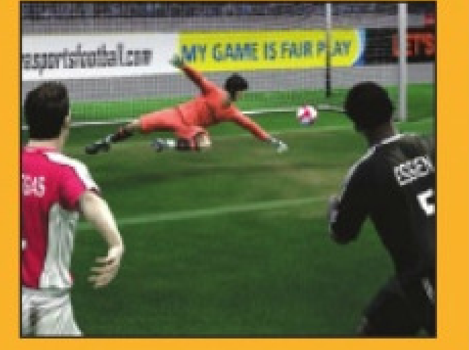
制作：Telltale Games
发行：The Adventure Company
上市日期：2008年10月1日

FIFA世界足球2009
FIFA Soccer 09

推荐

体育
推荐度：85

FIFA 09为PC设计了键盘+鼠标的新控制模式，而且图像质量也有进一步提升，实时互动系统和多种比赛模式加大了游戏的可玩性。



制作：EA Canada
发行：美国艺电
上市日期：2008年10月1日

黑暗地平线
Dark Horizon

策略
推荐度：80

游戏具有很强的定制性，玩家可以自行定制航空船和武器。本作中，一共提供了22个极具挑战性的任务，并支持联机和摇杆工具控制。



制作：Paradox
发行：Paradox
上市日期：2008年10月1日

其他近期上市游戏

中文名称	英文名称	类型	上市日期	推荐度
赤裸兄弟乐队	The Naked Brothers Band	益智	2008年9月26日	70
疯狂小鸡卡丁车	Crazy Chicken Kart Thunder	竞速	2008年9月27日	75
粉红猪小妹——泥浆的乐趣	Peppa Pig：Puddles Of Fun	益智	2008年10月1日	80
火爆赛车	StateShift	竞速	2008年10月3日	75
霍伊尔纸牌游戏2009	Hoyle Card Games 2009	益智	2008年10月3日	75
哈迪男孩——隐藏的盗窃	The Hardy Boys：The Hidden Theft	冒险	2008年10月4日	80
疯狂小鸡——黑暗宝石	Crazy Chicken Jewel of Darkness	益智	2008年10月4日	75
疯狂小鸡——亚特兰蒂斯	Crazy Chicken Atlantis	益智	2008年10月4日	75
马场精英——金马蹬挑战赛	Pippa Funnell：The Golden Stirrup Challenge	模拟	2008年10月4日	75
世界转变	Worldshift	即时战略	2008年10月4日	85



看剧情还是看攻略？
——从近期新作看AVG的游戏性悖论

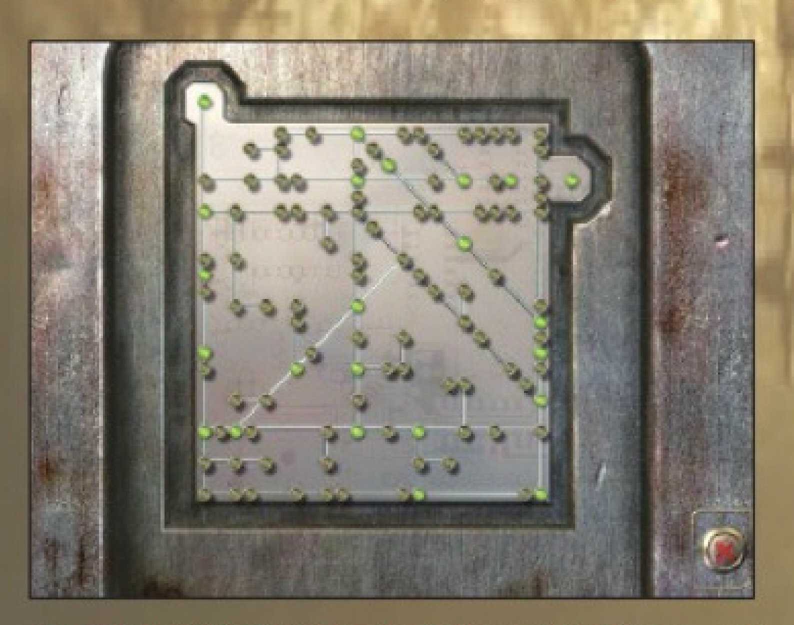
□本刊游戏评论组·大漠小虾

话说十多年前的一个暑假，一栋普通的宿舍楼里，一群没有回家的大学生被看门阿姨以“集中起来好管理”为由“抓”了起来，搬到一个空房间里住了下来。这几个不回家的家伙互相不认识，但每人都有台电脑。待到收拾停当，插电开机，就迫不及待地各自玩起游戏。劈里啪啦打了一阵，便禁不住互相交流起经验。这个说：“哟，你改了？”那个说：“哟，你也是无敌。”还有一个问：“怎么改？怎么改？”很快，一个月过去了，他们打通了一款又一款国产武侠RPG……

你玩AVG的方式

我可以把这个我亲历的故事改成另一个版本：在一个论坛，一个普通的冒险游戏专区里，一群互相不认识的AVG游戏玩家正聊得欢。他们正在讨论一个新近发行的热门AVG，这款游戏以传统的热点搜索为游戏方式，有位玩家因为一个道具没找到，已经卡了半天了。这时，一个人说：“你也卡啦？我是看了攻略才过去的！”另一个人说：“谜题真变态，还没有逻辑！我也是看攻略过的……”还有一个说：“这里还有没看攻略的吗？”

这就是有关冒险游戏的一个残酷现实。一方面，这些游戏的设计已经有了定数，或者说规则，比如大量的对话、物品的搜索、精美的画面，缺少了哪一个都不能吸引本身已经极度萎缩的冒险游戏核心玩家；另一方面，这些游戏又实在乏善可陈，除了必须有个过得去的剧情以外，似乎没有人能够想到该给游戏加入些什么，很多开发者唯一能够想到的是：给游戏设计变态到荒唐的谜题，起码这可以显得自己很上等，也能让那些不知所措的玩家慢慢浪费时间。看看玩家们的反应，也的确是那样，当谜底揭晓时没有一个不抓狂。如果你只是找不到一样道具、打不开一个明显的机关，那么你是幸运的，因为你毕竟知道自己要做什么，其实很多时候，你连这样的线索也无法得到。于是，如今的很多AVG中加入了一个看似讨巧的设定：只要按一个作弊键，整个屏幕上就会显示所有可以互动的热点，也许那些卡了半天的玩家可以趁机查漏补缺，但我想更多的人在得知这个设计后，便懒得再去谋杀脑细胞了。



那些有心情解谜的玩家本来已经不多了，何况有时还要面对不知所云的谜题

AVG靠什么吸引人？

AVG靠什么吸引人？曾经不是一个问题。我们公认的冒险游戏经典《神秘岛》是以当时而言美轮美奂的画面及无尽的神秘气息招徕观众的。至今，这仍是AVG最能吸引人之处。看看如今的冒险游戏都在讲些什么故事：一个古老的修道院里发生了系列神秘杀人案，只有一个人可以制止屠杀的发生，那便是玩家你（《修道院谋杀案》）；女王深夜拜访一位老年诗人，因为他所写的一首预言诗正在她的周围迅速应验，只有一个人可以查明真相，那便是玩家你（《诺查丹玛斯——最后的预言》）；一个神秘的连环杀手已经在俄罗斯小城杀死了好几百人，政府部门却没有能力找到凶手，你从一个装尸袋中苏醒过来，注定要弄清这是怎么一回事（《午夜夺命》）。也有些风格明快、对白诙谐的AVG，如《杰克·基恩》《金发莎莉》等，但这样的游戏真是太少了。



热点提示已经变成了常备功能，《吸血鬼——起源》里同样有这样的提示



《神秘岛》游戏一直坚持使用这种古老的真人演出，直至它彻底退出历史舞台，图中Atrus的扮演者正是《神秘岛》系列的大脑之一Rand Miller

我们来看新近发行的两款吸血鬼题材冒险游戏《德古拉3——龙之路》及《吸血鬼——起源》。《德古拉3》是1999年冒险游戏《德古拉》的续作，游戏编到第三代，已经完全脱离了Bram Stoker的原著，讲了一个20世纪的故事。虽然情节的认同感很一般，但靠着阴森的墓地和倾颓的废墟营造了紧张、神秘的氛围，各方的评价也还不错。《吸血鬼——起源》是近年来的专业冒险游戏开发商Frogwares的

最新作品。Frogwares没有像“福尔摩斯探案”系列那样采用3D引擎，因此游戏还是2D背景、3D人物的经典组合，主要的场景仍然是吸血鬼题材中那些符号化的东西。

是的，这两款游戏都称得上不过不失，可是有什么值得称道的地方呢？回顾一下经典，《神秘岛》刚出现的时候，亮点是画面和谜题。可你是否真正注意到，《神秘岛》之后的整个系列都显得独树一帜，因为在《神秘岛》不需要你像很多同类游戏一样，地毯式地搜索场景、穷举式地试验使用道具，它是一个“干净”的解谜过程。《神秘岛》的一个场景中有许多看似独立的谜题“点”，在这些“点”上只有一个谜题机关，你需要阅读文档，观察周围环境，找到解开这个机关的方法，而不是把你兜里翻个底朝天，拿着一些奇怪的道具试来试去。当你从摸不着头脑到渐渐熟悉这个场景后，这些“点”往往会串联起来，形成一个对整个场景形成连锁反应的嵌套谜题。这一方面十分考验玩家的智力，另一方面也给设计这些题目的人提出很高的要求。



每一作《神秘岛》游戏，其画面的水准和意境的营造都令它的同类难忘项背。今天，兼具顶级技术和创意的冒险游戏开发团队已是凤毛麟角

也许这样的设计的确很考验人，直到《神秘岛》游戏消亡，都没有一个真正的模仿者出现。反过来，今天的冒险游戏形式更单一，从剧情、画风到玩法都开始趋同。是开发者确信只有这样的题材能够赢得市场，还是他们太保守了呢？看看《杰克·基恩》，一个彻头彻尾模仿“猴岛”的作品，从美术风格到情节推进，从开头的脱困环节到后来奇怪的小镇，无不打着深刻的“猴岛”烙印，但只是因为这年头人们太怀念“猴岛”，《杰克·基恩》也成了2008年的一款AVG名作。



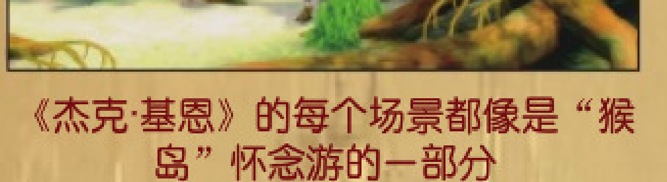
神秘题材已经成了冒险游戏的救命稻草

内容更同质化以后，在以剧情、画面和谜题为主要元素的冒险游戏中就出现了这样的奇怪现象：有的游戏以剧情、画面见长，但谜题都是些小儿科；有的游戏以谜题见长，画面又惨不忍睹——真正能够稍微兼具这几方面的游戏就称得上大作了。而作为玩家，越来越呈现出两极分化的趋势：有的人为的是看剧情，有的人为的是看画面，好像没有人真的在乎谜题设计成什么样子——反正有攻略！

AVG是否有未来？

即使作为一个游龄很久的AVG玩家，我也对这个游戏类型的未来表示担忧。首先，人们对“Adventure Game”的定义已经宽泛了很多。如果《断剑——死亡天使》不是一款续作，你是否会当它是冒险游戏？如果Ubisoft的《迷失》在宣传中不提到“冒险”两个字，你是否会对它更有兴趣？

《金发莎莉》的画风令人怀念



《杰克·基恩》的每个场景都像是“猴岛”怀念游的一部分

说到《迷失》，有一类AVG的前途似乎一片光明，那就是知名电影、剧集的改编游戏。Ubisoft在这方面有很多经验，当年CSI的几个改编游戏，制作水平很差但销量很好，就是沾了热播美剧的光。《南希·德鲁》这个系列一贯拥有简陋到爆的画面水准，但几年内这个系列已经出了20多款，自有一群核心玩家买账。不过这些路数可不是正路。到目前为止，冒险游戏要活下去，办法好像并不多。有一种尝试就是像《断剑——死亡天使》那样，加入大量的动作元素，但现在敢于再次试验的人大概很少了；另一种尝试是像新版的《鬼屋魔影》那样，把动作和谜题结合起来。但这两种模式都有一个显著的问题，那就是当动作元素增加到一定程度后，没有人会把这款游戏再当作冒险游戏了。说起来这只是种感觉，但对开发者和玩家来说，谁也不愿意让这个游戏类型和平消亡。

说到这里，就必须提到一个冒险游戏圈子里的异类，那是一个叫做David Cage的家伙。名义上他是某款游戏的制作人，但他更喜欢人们叫他“导演”。在他制作的那款极度风格化的游戏《华氏》（也有《幻想杀手》《靛蓝预言》这样的译名）里面，他便自称“导演”。游戏一开始，他甚至站在一块蓝幕前，亲自给你演示主角的操作方法。《华氏》的包装充满了流行元素，分屏、电影化、情爱场面哪一个都能吸引来一大票人，你说他浮华、重视皮毛也没错，但游戏的基本玩法的确是AVG的。只是这个“导演”不厌其烦地在里面添加了各种可能性，把游戏过程变成了一个复杂的非线性故事，你来到一个场景不论早晚，进门时的表现都会影响日后的流程。平心而论，这种非线性的故事发展会让你玩得很累，你时常要提防自己的愚蠢，害怕玩到一个Bad End的路线上，可不管怎么说，它挺新鲜的。

现在，David Cage要“导演”另一部“电影”了——他的Quantic Dream正在开发一款交互式冒险游戏《暴雨》（Heavy Rain）。和《华氏》一样，David Cage喜欢展示技术的无限可能性，在它首次公开时就不遗余力地宣示它如何利用了PS3的机能，让雨滴和泪水在人物皮肤上展现出如何真实的效果。实际上，它只是利用PS3在吹嘘一个卖点，而这款游戏也不会最终只有PS3版。除去这些噱头，《暴雨》更像是个升级版的《华氏》，一款比《华氏》有更多QTE、更多动作捕捉、更多互动元素的冒险游戏。它的精髓还是人们通常意义的冒险，但实现的方式显然有很大不同。在一些演示中，我们看到一个主角（一位深入调查失踪事件的女记者）回家遭遇伏击的桥段，这种片段在电影里很常见，但做成游戏的不多。而《暴雨》中允许主角在第一时间作出选择，躲在某个角落是否安全并没有定数，因为敌人的行动路线也并非是一成不变的。更神的是，David Cage还说，游戏中的主角可能会死去，但故事会继续发展下去，玩家可以在没有这位角色的情况下继续游戏……

不管这位“导演”最终炮制出的是什么，我都不会再去考虑剧情、画面还是谜题哪个更让我着迷。P

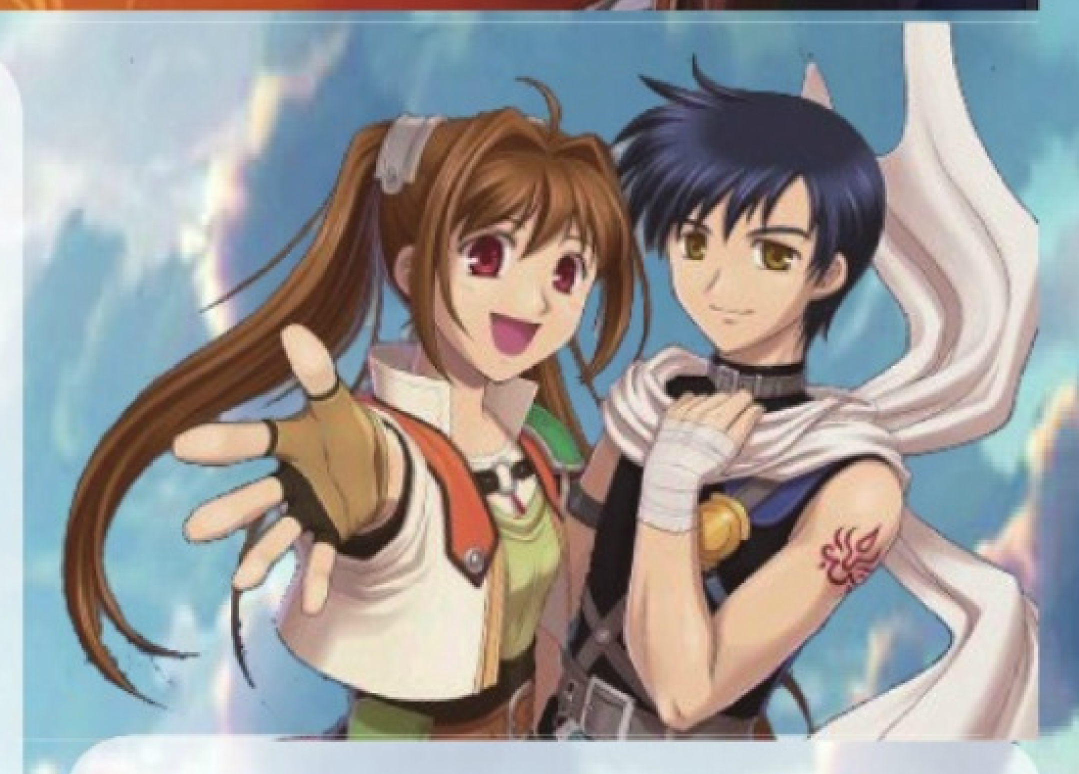
编者按：今年第20期的“评游析道”刊出了关于“空之轨迹”三部曲的评论文章，杨雪梅和碧海银鲨两位作者从不同的体验角度写出了自己对此三部曲的感受。也许有玩家在读完后会产生这样的疑问：“空之轨迹”真是那么十全十美的游戏吗？那么不妨读一读本期西塞罗的文章，“空之轨迹”系列的狂热Fans在看过这篇文章后也不用生气，每个人的口味不一，但只要发现不足，就意味着有更进一步的可能。

《空之轨迹》三部曲得失谈

■上海 西塞罗

《英雄传说》在我国玩家群中一向拥有不错的口碑，不过在卡卡布时代，因为当时的声光、战斗系统等部分远不如同时期“大宇双剑”与“幽城”等作，声势始终逊了一筹。但是“空之轨迹三部曲”却在我国反响强烈，无论战斗声光还是剧情都大受好评，可谓我国这几年人气最高的RPG作品之一。

《英雄传说》在日本属于典型的小众名作，虽然号称全球销量270万套，但是根据Falcom 2005年左右的白皮书报告，其制作的9部《英雄传说》（包括复刻版，还有一些游戏机平台的授权移植）总销量为54万，“空之轨迹”三部作品的销量，包括PC和PSP版，也大致维持在这个平均线上。Falcom资本额约为1亿人民币，编制50人左右，东京地区是世界物价最高的地区之一，无论其资本额和编制在日本都算不上什么大公司。Falcom和国内单机游戏制作公司一样，必须在预算不高销量有限的情况下完成让玩家满意的游戏，所以探讨“空之轨迹”的得失而非一味褒扬对我国的单机RPG也有其意义。



“空之轨迹FC”对比卡卡布，算得上是一部“再启动”的作品，不过仍然保留了相当多卡卡布的元素，比如外向型的女主角和内向型的男主角，充满生活气息的对话，巡回各地的游戏过程，以及可以通过打怪获得的晶片等等。所以尽管Falcom在其他方面动了极大的手术，但FC仍保持了不少卡卡布的气息。游戏中位于严寒北方的是崇尚铁血和专制、贵族统治色彩浓厚、带有德国或沙俄风格的埃雷波尼亚帝国；南方的则是卡尔瓦德共和国，恐怕更类似于法国或美国，与前者势同水火；中间则是两大国的缓冲国，类似当年比利时的利贝尔王国，也是三部曲的主舞台。“空之轨迹FC”的流程采用章节制，每章节都以一座利贝尔的城市为核心。类似于PS上早期的《妖精战士》系列，游戏在剧情推动上采用核心任务+支线任务的模式，支线任务会随着核心任务的更替而出现或消失。与步步紧张的剧情相对应的是，每个章节都有一个点，一旦到“点”，剧情立刻大幅紧张，所有支线也几乎会立刻失效，以配合突然加快节奏的剧情。随着剧情越来越紧张，每个章节的“点”都在不断提前，到最后一章更是几乎伴着主线一起开始。


细致入微，是“空之轨迹”三部曲最大的特点

经过了FC结尾，看过了通关后附带的预告之后，很多人都吊足了胃口，似乎SC全新的冒险在广阔天地等着他们，结果拿到手一看，游戏的主要舞台仍然是利贝尔。Falcom在SC中充分向我们展示了什么叫“螺蛳壳里做道场”，为了让螺蛳壳看起来比较宽敞，Falcom又对我们施展了拖戏的本领。本来Falcom对于日系大厂最大的优势就在于流程控制，比如“伊苏6”“空之轨迹FC”等作。虽然有不可避免的缺点，却能保证在缺点暴露前让玩家意犹未尽地完成。SC却几乎把这传统优势丢掉了，除了一些战斗用的迷宫，SC几乎完全继承了FC的地图。游戏前期的主线任务，往往把前作中的“调查，通缉魔兽”等类似任务一起打包给玩家，强迫玩家去各处跑腿，然后反派人物出现——往往是我方某个队友的故旧或者“宿命中的敌人”。周游一圈后剧情借着艾斯蒂尔侦查结社研究所，回到了久违的爱情线并开始了和结社的正面对决。Falcom把玩家



Falcom也难免陷入ACG的套路化

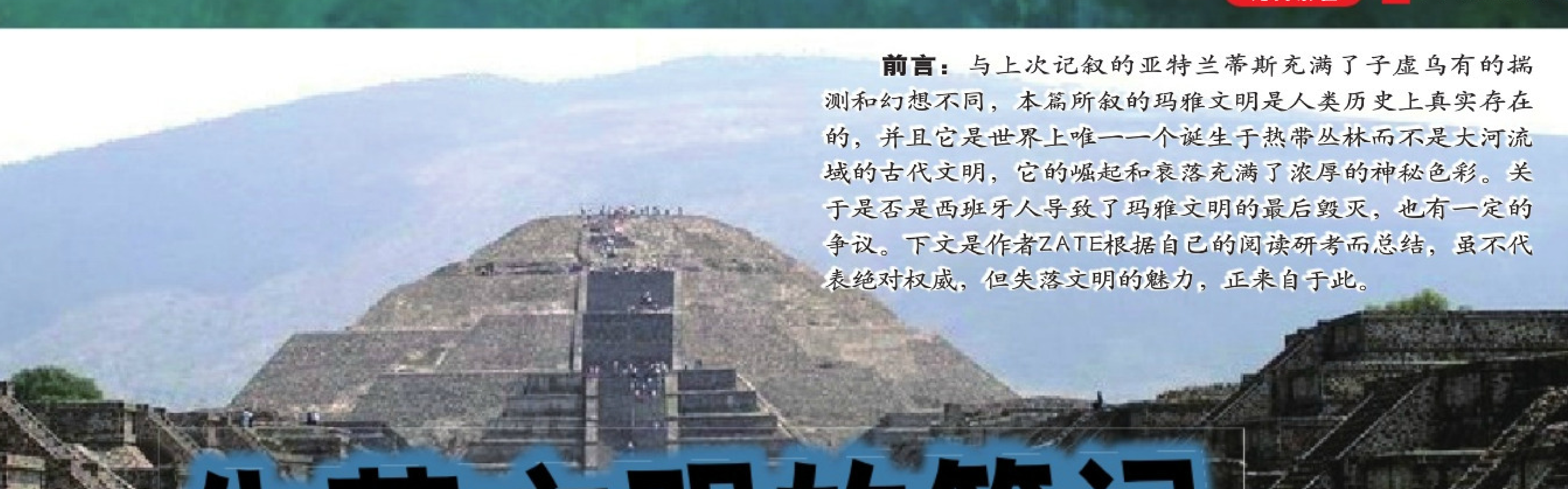
钻过两遍的四轮之塔重新利用，搞了个新的里之塔。四轮塔战后又是全国性的导力停止，玩家再次强制性周游全国，才能奔赴浮游城市面对最终决战。游戏剧情拖沓，很多内容毫无必要，特别是最后的徒步游全国，如果Falcom是为了钓鱼之类的收集要素，与其强制周游，不如在之前的剧情结构上想想办法。大量的强制过场也让游戏节奏雪上加霜，《英雄传说》一大卖点就是细节描写，在和NPC的对话上追求日常对话的氛围，FC又有了强化，剧情每过一个阶段大量NPC的对话就会更新，对“时事”评头论足，不少NPC还有自己的故事，等待着玩家的发掘。本来这些作为锦上添花，在玩家进行游戏时起着非常出色的润滑作用，但是SC在支线弱化，主线生硬的情况下却把这些纳入主线强行推销给玩家。就像饭店本来以自制的调料闻名，现在却说既然调料好，变成进店必点的大菜，就难免犯了众口难调的问题。不少日式RPG都有细腻的过场和桥段，但如SC过场之频、之滥，恐怕难以找到第二个，别人用来画龙点睛的东西，在Falcom眼里却变成可以大把撒下的味精。Falcom在这些过场确实展现了不错的能力，镜头切换，人物举手投足非常自然，不能做的动作也能通过虚化自然过渡，内容细节如开门、关门也一个不放过。但生活化也就意味着琐碎化，一次又一次重复只能消磨玩家的热情。比如游戏中乘客排队登船下船恐怕就出现了十几次，每次都几乎一模一样；导力停止事件中玩家等待渡轮，每次都要切换3个排队CG，看到小船嘟嘟开来，然后再到对岸，对于这些重复多次的描写，却不允许玩家跳过。冗长的空战过场，没有了生动的2D小人，只是几个建模在天空背景下反复拉，更是暴露了Falcom在3D制作上的缺点。同样在一般进程中，也经常冷不丁遇见某个NPC后切进过场，虽然只是对话，一样要看着他们到来和离开。SC当然不乏优秀的桥段，如艾斯蒂尔陷入幻梦一段，但大量大大小小的冗余过场严重影响了游戏的节奏，等到导力停止事件最后军队攻入结社后，看着军队和结社成员的战斗，虽然Falcom非常卖力地着力渲染，但套用之后游戏的一句台词：“实在是紧张不起来啊”。场景单调的问题不仅存在于对前作场景的完全继承，SC后期虽然有大量的新迷宫，但细心的玩家可以发现，从FC到3RD，Falcom的迷宫虽然五花八门，每个虽然都不同，但是分散到各个画面，每个都是用差不多的零件组成的，除了贴图不同，我们可以看到大量似曾相识的走廊、转角、楼梯，这些和游戏拖沓的剧情和过场加起来，更是强化了这个“慢”字。

空の軌跡

在中国玩家心中，“剧情是RPG的灵魂”几乎是一项公理，但如果我们分析“空之轨迹”，就会发现人物才是其核心。故事是为了塑造人物而存在，而非人物的举动是为了剧情的变化，使得剧情发展和人物性格发展相统一，避免为了曲折而曲折造成的突兀情节。“空之轨迹”的人物，大多有迷茫、悔恨，有着自己的黑暗面，但在冒险结束后重新确定了各自的信念，能够坦然地面对自己的过去。不少反派人物如FC中的理查德和SC中的玲，往往最早也以正面人物的形象出现，等到真面目出现的时候往往会让玩家大吃一惊。“空之轨迹”的人物还有一张严密的关系网，日式ACG长期以来形成了各种人物模板，比如萝莉、萝莉控、傲娇、怪大叔、科学怪人等等，我们在“空之轨迹”也能一一找到，并且形成了各自的羁绊，使得游戏拥有很多非常幽默和温馨的场面。但另一方面，Falcom也难免陷入了这些ACG常有的一些缺点和公式化的描写。放眼三部曲，几乎每个重要点的角色都有一个黑暗面，和不少ACG套路一样，Falcom把其中不少角色置入极端情况的人格扭曲拿来大肆渲染，当作博取同情和为恶行辩护的借口。很多黑暗面与前作和FC定下的基调不符，还有一些口味过重，不仅在我国上市时需要修改，在PSP版里Falcom因为年龄审批的原因也同样进行了修正。与此同时，SC中结社那些“故旧”和“宿命中的敌人”，黑白对比使得人物的形象更加鲜明，但是这些“巧合”是不是显得整个世界太小了？游戏剧情中类似“空中之城”“影子组织”“史前超文明”“阴谋论”以及很多战队似的描写，都是日式ACG用烂的套路，Falcom并未显示太多脱颖而出的素质。在剧情描写上也仅是“挖坑，然后用更大的坑来填”的模式。而且三部曲全程基本不脱利贝尔王国这个范围，以及本身经验的不足，用“小技巧”来展开“大阵仗”，Falcom要竭力表现的“大”，反而处处显出“小”来。

SC之后的3RD并不算是正统续作，而是一个外传性质的Fandisc。Falcom摆下了一个16人的堂堂大阵，容纳了“空之轨迹”大部分队友以及受欢迎的反派。游戏单线推进，大部分过场集中在“回忆之门”，节奏比SC好了很多，虽然仍然利用大量前作的地图，但是次序打乱，作出修改，新鲜感也比SC中增强不少，这恐怕也是日本权威杂志Fami通对3RD评价高于SC的原因。3RD交代了星杯骑士凯文的故事，回忆之门也有许多角色在空之轨迹冒险前后的心路历程，更重要的是将《英雄传说7》的设定撩开了一角。从“空之轨迹”三部曲PSP版本身不高的销量但超高的满意率来看，《英雄传说》系列仍然是一个标准的小众名作，但可喜的是Falcom终于借此开始了向游戏机市场的开拓。“空之轨迹”不失为一款非常贴近玩家、设定细腻的佳作，其销量对比实力还有一定的上升空间，不过相比日系的一线RPG，“空之轨迹”在人物、剧情、战斗系统上都还有着不小的距离。《英雄传说7》将如何表现，我们拭目以待。

前言：与上次记叙的亚特兰蒂斯充满了子虚乌有的揣测和幻想不同，本篇所叙的玛雅文明是人类历史上真实存在的，并且它是世界上唯一一个诞生于热带丛林而不是大河流域的古代文明，它的崛起和衰落充满了浓厚的神秘色彩。关于是否是西班牙人导致了玛雅文明的最后毁灭，也有一定的争议。下文是作者ZATE根据自己的阅读研考而总结，虽不代表绝对权威，但失落文明的魅力，正来自于此。



失落文明的笔记——玛雅篇

■贵州 ZATE

一、新大陆的秘境

人类发现玛雅文明是个错误。很大程度上来说是如此，首先发现美洲不过是欧洲人寻找亚洲的副产品，并且“发现”这个词也充满了浓郁的殖民主义色彩。公元1502年，是哥伦布第四次，也是最后一次远航南美洲（当时他误认为印度群岛），距离他第一次“发现新大陆”刚好10年。这些西班牙殖民者的船在洪都拉斯湾靠岸，在当地的市场上哥伦布和他的船员们发现了一种制作精美的陶盆，卖主告诉他，这漂亮的陶盆来自“玛雅”。这是玛雅这个名字第一次传入了欧洲人的耳朵，虽然当时他们没有太在意。9年之后，一艘海船从巴拿马前往圣多明各，途中遭遇海难沉没，12个幸存者登陆尤卡坦半岛。幸存者艰难地熬过两周后与玛雅人不期而遇，残酷的是其中有5人成为玛雅人祭坛上的牺牲品。侥幸逃脱的幸存者回到了西班牙占领区，心惊胆战地讲述着他们的历险，为此玛雅人留给欧洲人的印象就是残酷的野蛮人。时间又过6年，稍在美洲站稳脚跟的西班牙人开始了歹毒的殖民生涯。1517年，三艘四处搜捕奴隶的西班牙舰船在尤卡坦半岛的一处岛屿靠岸，这些西班牙殖民者在岛上发现了玛雅人和他们的神庙，然后开始了抢劫，一百多名全副武装的西班牙殖民者把神庙里的财物洗劫一空。不过他们的劫掠也并不顺利，期间他们遭到了大批玛雅武士的突袭，但西班牙人凭借精良的装备打退了玛雅人。1521年西班牙殖民者科尔特斯头目率领西班牙军队横扫墨西哥，征服了正处于文明鼎盛时期的阿兹特克帝国，接着1524年科尔特斯率军东进，开始了对玛雅人的侵略。到1547年大部分玛雅人都被征服了，只有少数不肯屈服的玛雅人展开了长达百余年的游击战，直到1697年，最后一个玛雅城邦在西班牙人的炮火中灰飞烟灭。



《古墓丽影》的最新作“地下世界”将围绕着玛雅人的神秘历法展开

通常欧洲殖民者眼里只有贪婪，对于玛雅和其他印第安文化并无多大兴趣，除非涉及到金子。但随着征服的推进，基督教的传教士也跟随殖民者踏上了美洲的土地。狄亚哥·德·兰达被西班牙国王任命为新征服的尤卡坦半岛主教，作为一个虔诚的天主教徒，他把宗教狂热也一并带入了尤卡坦半岛。在天主教看来，玛雅人的传统信仰和风俗无疑是异教，纯文化性的毁灭轰轰烈烈地开始，就如同当年的基督徒摧毁古希腊的柏拉图学院。在兰达的主持下，西班牙人烧毁了成千上万的玛雅古籍抄本、美术品、故事画册和书写在豹皮、鹿皮上的象形文字书卷，还砸碎了无数神像和祭坛。他残忍地记录道：“我们搜查到大批书籍……里面尽是妖魔鬼怪散布的迷信和谬误，我们把它们全部付之一炬。这使得玛雅人非常哀伤，给他们带来了巨大的痛苦。”此外，兰达还主持了对玛雅异教徒残酷的镇压和迫害，记载上有的，大约有5000名印第安人受到了他下令的严厉惩罚，其中就折磨死了近200人。



《魔兽世界》中玛雅风格的建筑和图腾，巨魔这个神秘种族与玛雅文化的联系令人浮想联翩，之前“龙门茶社”也有文章对此进行过介绍

历史总是充满了恶作剧式的辩证。兰达恶毒地摧毁了大量玛雅文化，但另一方面，他写下一本非常重要的著作《尤卡坦半岛记事》，这本书记载了大量关于玛雅人的生活习俗、文字、文化、建筑等资料，是今天研究玛雅文明非常重要的一本参



西班牙殖民者发现了玛雅人，也给他们带去了灭顶之灾

考资料。

上次的文章我们谈到过，随着殖民主义在新大陆的兴起，工业文明开始逐步建立，人类有了更多空闲和精力，科技也能更好的支持长途跋涉旅行。除了乌托邦幻想，一个新的职业也营运而生，那就是探险家。近代的探险家和罪恶的殖民主义有着深刻的牵连，但发掘考古有他们一份功劳。现代人认识玛雅文明的辉煌，就是源于探险家。

由于欧洲殖民者的入侵，美洲的文明尽数崩溃，活下来的大部分原住居民不是被基督教文化同化就是死于天花，玛雅文化差不多是后续无人关心的东西了，殖民者的政府官员也多是兰达这样的人，甚至还不如他，除了金子和利润，多余异教文化只能被毁灭。但是由于启蒙运动的兴起，卢梭高贵野蛮人的理论开始流行，有很多具有浓郁好奇心的探险家开始在美洲探险，写下了带着异域风情的大量游记和小说。美国人约翰·史蒂芬斯和英国绘图员佛德里克·卡塞伍德就是这类著作的忠实读者，在阅读大量关于玛雅地区的游记后，他们化爱好为动力，决心解开玛雅文化之谜。他们在1839年从纽约出发沿途风餐露宿，一路披荆斩棘，历经艰险，终于在洪都拉斯的热带丛林找到了玛雅的科潘古城遗迹，他们在这个古城找到了石碑、广场和金字塔（让人觉得有趣又无可奈何的是，斯蒂芬斯花了50美元就从当地印第安人手里买下了这座科潘古城的所有权……）。他们和整个世界都震惊了。之后大量考古学家和探险家涌入，帕连克、蒂卡尔等一座又一座举世皆惊的千年古城相续被唤醒。人们在这里发现媲美埃及的金字塔、修饰精美的浮雕巨石祭坛、观察天体运行的天文台……学术界也形成专门的玛雅学，是今天的世界考古学及历史学研究的重要领域。这里补充一下，上次文章谈的亚特兰蒂斯关联的乌托邦文化，这在美洲也是有的。在南美洲天主教麾下的耶稣会教士就曾在自己教区组织过当地的印第安人搞“共产主义社区”生活，当然，他们失败了，已经埋没于历史的缝隙之中。



《帝国时代Ⅱ》有玛雅文明，依史实他们和阿兹特克都不能建造骑兵，但是玛雅有独特的兵种羽翼弓箭手，性价比非常高

二、新世界的血与冒险家的骗局



具有传奇色彩的“献祭之井”。玛雅雨神恰克的信奉者将其视为圣地。这个“圣井”流传着有大量年轻美丽的处女被当作活祭品扔进去献祭的故事和传说，但是现在的考古打捞并未找到尸首一类的证据证明传说的可靠

FORGOTTEN RIDDLES The Mayan Princess

《失落文明——玛雅公主》是一款相当挑战人脑力和眼神的解秘游戏，属于老少皆宜的类型，出品公司是Blue Tea Games，网上也有爱好者给它做了汉化

最近两个世纪的玛雅考古成就非常卓越，虽然仍有很多谜团，但一个失落的玛雅世界，终于在殖民主义的错误中被一点一滴的寻回。在认真的考古历史寻觅中总有一小撮骗子因为各种原因和目的伪造和重复谎言，充满浓郁神秘感的玛雅文化自然要受到牵连，这其中一个最大的讹传就是玛雅人的水晶头骨。

“在美洲的土著人中，一直流传着一个古老的传说。传说中讲述，他们的祖先在世上留下了13块和真人头骨一般大小的会说话、能唱歌的水晶头骨。他们坚定地相信着，这些祖先留下的头骨中蕴含着有关人类起源、发展和死亡的重要信息，甚至还能帮助人类解决许许多多未解之谜。根据传说中的记载，当人类终有一天把这13块水晶头骨全部发现，并且聚集到一起的时候，这些神奇的头骨将会为人类破解那些被深藏的秘密……在逐步深入的调查过程中，本书作者发现了有关水晶头骨越来越多的奇异现象，为了解开这些科学无法解释的事件的真相，他们不得不从水晶头骨被发现的地方开始从头调查。调查过程中，他们拜访了各式各样的人物，其中包括巫师、巫医、UFO专家、科学家、考古学家和神秘学家等等……”

上文是笔者随便搜索出来的一段关于《水晶头骨之谜》这本书的介绍，可谓是相当的耸人听闻。这本书的原版1997年在英国出版，1998年在中国和美国推出。按书中叙述，于1927年在中美洲洪都拉斯玛雅神庙中发现的水晶头颅用水晶雕成，高12.7厘米，重5.2公斤，大小如同真人头颅，是依照一个女人的头颅雕成的，是古代玛雅文明的最高结晶。但在上世纪80年代，两名美国学者兼私人侦探尼克尔和约翰·费歇尔花了两年多的时间调查此事，无可置疑地证明这一切完全是捏造出来的。他们的调查结果后来收入1988年出版的《超自然的秘密：调查世界神秘事件》。他们发现头骨最早的文献记载是在19世纪30年代英国的一本名为《人》的人类学图书，并在大英博物馆拍卖过，现在依然留有当时拍卖时的文献。他们顺藤摸瓜开始从头调查，首先玛雅人并无雕刻水晶头骨的习俗，也匮乏水晶矿藏。在美洲雕刻头骨的只有阿兹特克人，并且他们制造的头骨很小，只有1.25英寸，被当作念珠使用，而且材料不光是水晶，还有石头和木头。除了工艺和制造粗糙落后外，造型还比较诡异，与和真人头骨差不多的水晶头骨

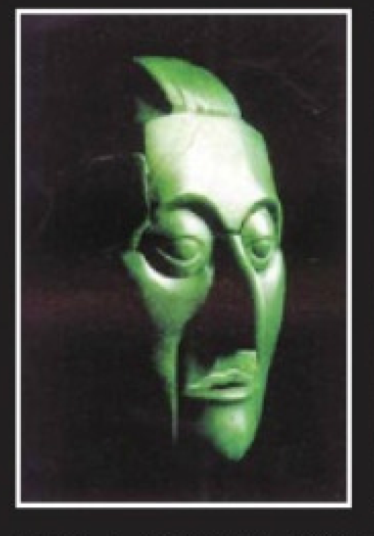
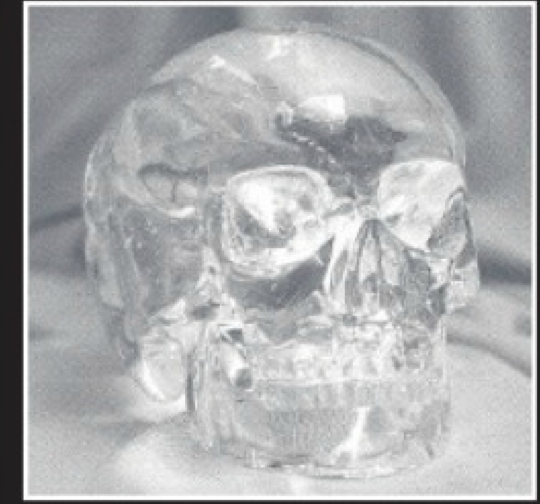
相去甚远……之后他们又发现，鼓吹水晶头骨神话的是一个叫米歇尔·吉黑斯的探险家，有记录表明此人是一个吹牛惯骗（他自称曾与美国钢铁大王摩根打扑克，在美国南方漂流，创造了多项钓鱼记录，还和俄国革命家托洛茨基是室友。甚至为了知名度还伪造过一起抢劫案）。他在1954年出版的自传《危险，我的伙伴》里描述水晶头骨为“厄运头骨”，是邪恶的化身。最后他还申明自己有理由拒绝透露头骨的来源。本来这事就这么了了，但他的养女安娜出来了并继承发扬，还篡改了他的谎言。上文里摘取的《水晶头骨之谜》就引用安娜的发言，说她和父亲一起发现了水晶头骨，但她却颠三倒四在不同时间说是19世纪30年代、1928年、1924年，在1995版的《水晶头骨之谜》又把时间确定为1927年。

华盛顿史密森学会的档案学家简·瓦尔什进一步考证发现，这个水晶头骨很可能是19世纪专门收藏哥伦布发现美洲大陆前的文物的尤金·波班的“杰作”，他很可能把这个头骨卖给吉黑斯或是他的父亲。众说纷纭之下，正经的科学家也按捺不住了，于是在前些年，大英博物馆科学研究部对馆内收藏的水晶头骨做了科学鉴定，认为其水晶很可能来自巴西，而且有用制造珠宝用的近代工具加工的痕迹，而在欧洲殖民者到来之前美洲人并无这种技艺。这些痕迹以及其高度光滑的表面表明，它是用传统的欧洲技术雕刻的。在19世纪初期，有大量的巴西水晶被运到德国，大英博物馆现在对这类水晶头骨的说明是：“可能是欧洲作品，19世纪。”但还是有对谎言坚信不疑的人，认为这是科学家在耍花招，他们指责大英博物馆有意让头骨避开公众的视线，或者是“诱捕”饱含在它内部的宇宙能量……大英博物馆前科研主管弗雷斯通教授只好说：“你只要想一想都灵裹尸布，你就会明白，即使证据再多，你也难以让某些迷信的人信服。”

其实这种书在国外是被当作“新时代宗教”读物发行，不过是地摊和街头小报制造的供人找乐的低俗玩意，但在国内出版的时候却被当作“科普作品”发行，据说卖了近百万册，《Newton科学世界》上面曾有个读者调查，《水晶头骨之谜》竟被读者投票为最受欢迎的“科普读物”，可见这本书的误导是非常之广。可见，迷信是人类本性根深蒂固的东西，基础教育和科研比我国发达的美国也有大量外星人迷信者、麦田怪圈爱好者……完全不科学的占星术杂志每期都能卖个几十万。不提人类热爱超自然和神秘现象本性的话，水晶头骨的谎言在这里只不过是一个信息流通的问题，只要大家都知道反驳这些谎言的文字，那它就会被揭穿。对了，这里得说一下，由于海内外水晶头骨谎言的流窜，很多人因此发现了商机，用现代技术制造了不少水晶头骨，在ebay就能买到，很多还是在中国生产的。



今年的好莱坞大片《夺宝奇兵4》里就涉及玛雅文明和水晶头骨，故事设定水晶骷髅有可能是外星人或是古代玛雅文明所遗留

玛雅人没有水晶头骨，但却有精美的绿玉面具，左图绿玉面具出于一位国王的墓葬，保留着国王的真实面貌。在玛雅人的信仰中，玉石是生命的象征

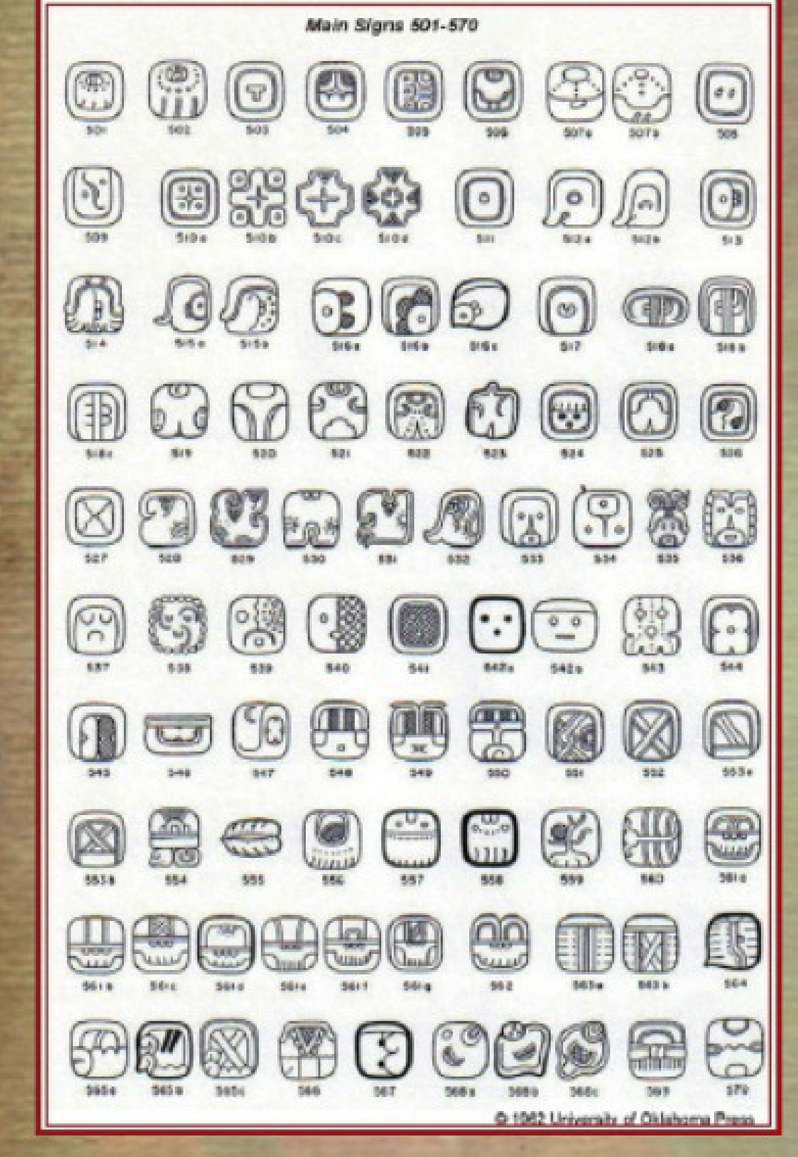
三、玛雅文明的起源，兴盛以及毁灭

虽然玛雅人不能真的制造水晶头骨，但他们文明的成就是不容忽视的。玛雅人有自己的文字和书写体系，建立了相当精确的历法。使用五进制数学，他们使用“0”的符号更是数学上的创举，比欧洲人、中国人、印度人都要早得多，他们甚至还使用“亿”这个单位。玛雅人在建筑、雕刻和绘画也有很高的成就。在他们古老的神殿和宫殿的墙壁、立柱以及梯阶上都饰有精致的浮雕和雕刻。绘画色彩瑰丽，题材多样，如表现战争景况，庆祝游行等。

关于玛雅文明的发展阶段，学者间说法不一。据美国考古学家哈蒙德的划分，可分为前古典期、古典期、后古典期3个阶段。公元前1500年～公元300年称为前古典期或形成期，公元300年～900年为古典期，公元800年～16世纪为后古典期。玛雅文明于15世纪开始衰落，玛雅不是一个统一的强大王国，整个玛雅地区分成数以百计的城邦，然而玛雅各邦语言文字、宗教信仰、习俗传统上却属于同一个文化圈。16世纪西班牙殖民者到达美洲后摧毁的只是衰落之后的小城邦，在后古典期玛雅的衰落原因至今成谜，说法大概有农民与贵族的阶级矛盾、环境突变、农业危机、传染病等。碍于篇幅，咱们重点来谈一下玛雅人的起源与玛雅文字。

首先是起源，考古发掘至今没有在美洲发现类人猿、可直立猿之类的人类近亲遗迹。史学界公认印第安人是从西伯利亚移来美洲的蒙古人种。大约2.5万年前，他们经白令海峡在阿拉斯加的岛屿登陆，然后逐渐南移，遍布于美洲大陆。在欧洲殖民者入侵之前，印第安人世世代代生息于美洲大陆，是开拓这一地区的先驱者和主人。但

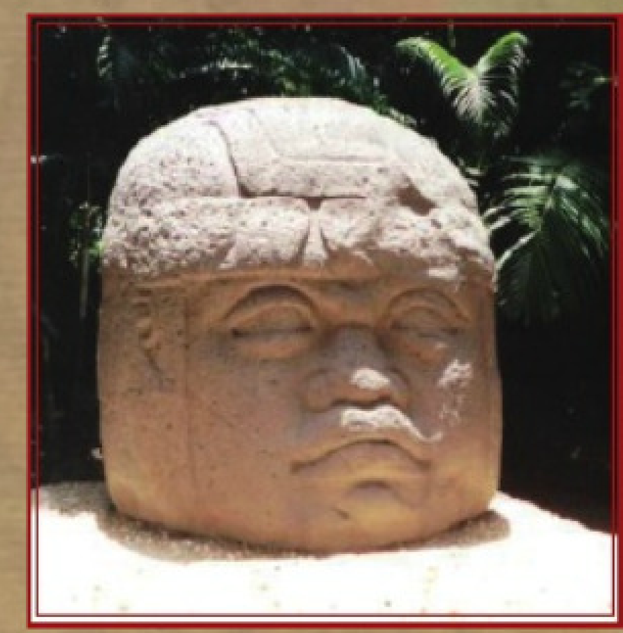



很多人因为殷人东渡美洲论觉得玛雅文字和中文很像，特别是像甲骨文。但玛雅文明显更复杂，而且不可思议……诸位自己看图吧，这些难如“天书”的玛雅文晃眼一看就是涂鸦，已经破译的516a是母鸡，516b是公鸡，516c是小鸡

近些年，传统又遭遇一个说法“殷人东渡美洲论”，将美洲印第安人和奥尔梅克文明之出现和商朝被周武王所灭时殷人军民渡海联系起来。商被周武王打败以后，商纣王的儿子武庚禄父率领残余族人向东北方向逃走越过白令海峡或是太平洋到达美洲，最早提出这种设想的是19世纪英国翻译家梅德赫斯特，然后美国学者迈克尔·孔在1968年出版的《美洲的第一个文明》中提出，拉文塔出土的奥尔梅克文明在历史上出现的时间接近中国古代文献中记载的大风暴发生时间，奥尔梅克文明可能来自殷商。中国的罗振玉和王国维、郭沫若也相信殷人东渡美洲。近年美国俄克拉荷马中央州立大学教授许辉的《奥尔梅克文明的起源》和中国学者王大有等的《图说美洲图腾》开始详细阐明殷人东渡美洲论的根据。学者们从语言学、节气、祭祀、民俗、图腾神话传说分析，觉得特别是美洲青铜器上的纹理与商朝的很类似，从笔触到造型，有些还一模一样，生产工具和服装也能找到类似的证据。其中玛雅的玛雅文，文字的造型跟商代的青铜器上的纹理非常相似。

玛雅与阿兹特克、印加帝国是美洲成就最高的三个文明，但玛雅人创造了美洲唯一的文字——玛雅文字，玛雅文流传至今的只有4本古抄本和几千通碑铭，有3万多个词汇。玛雅文是一种独特的象形文字，类似中文，通常是些圆润的图画般的文字，给人很强的装饰性，和今天互联网上流行的颜文字非常相像。玛雅文书写方式复杂无比，文字变体很多，极难破译，目前只能解读1/3左右。玛雅文的语法规律和意识很奇妙，大致从“看山就是山”，进入“看山也看见树林”，研究深了就又“看山还是山”了。

总的来说，玛雅文明充满了辉煌与神秘，但它和印加帝国与阿兹特克一样是一个脆弱的文明。因为资源的匮乏，他们无法与欧亚大陆的居民进行残酷的竞争，所以它们毫无例外地遭到了殖民者毁灭性的打击，反抗也是极其无力的，哪怕玛雅在全盛期遭遇西班牙人也是同样的结局。在西班牙殖民者皮萨罗俘虏印加帝国皇帝的战役里，西班牙人只有不到200人，与之对阵的印加帝国武士有8万人。500倍的人类差距下，西班牙人令人惊奇地赢了，而且伤亡只有十数人。原因除了皮萨罗部队老旧且稀少枪支大炮，还有马匹和铁甲。在美洲的印第安人是没有见过冷兵器时代的“战争发动机”的，他们的阵型瞬间就能被铁甲骑兵击溃，而他们手里的黑曜石刀剑、木棍、弹弓也伤害不了欧洲人冶炼的精良装甲。每次殖民者摧毁印第安部落和城邦的部队规模也都在百人左右。然后就是欧洲人带过来的天花病毒，据统计天花杀死南北美洲大约3千万到1亿的印第安居民。而造成这一切的不是文化与灵魂的不同，是资源。美洲匮乏适合印第安人开采的铁矿，虽然他们的土地有丰富银矿和金矿。他们有玉米、烟草等优质的农、经济作物，但是却缺乏适合驯化的大型哺乳动物，所以他们有发达的道路系统却不使用轮子。他们是知道轮子的，因为后人考古发现了他们用轮子给孩子做的玩具。没有马匹和牛，轮子也只有做玩具了。而作为地方病和传染病的毒魔天花来源于人类圈养的牛，没有经历数代人的折磨，印第安人不可能天生有免疫力。所以他们无法抵御外来入侵者，只能眼睁睁地看着自己的大批人民遭受奴役……


1996年，中国旅美学者，德州基督教大学助理教授许辉博士提出了新颖的“殷人东渡美洲论”，不过大多数研究美洲印第安文明的欧美学者都反对这个观点。图片中的玛雅文明雕像倒是有点中国的风格

虽然历经风霜和磨难，但玛雅人从未消失，现在仍有三百万玛雅人居住在尤卡坦半岛地区，很多人今日仍然能说玛雅语系的语言。现代尤卡坦半岛的玛雅人有的对其原有文化持极度保守态度，有的则完全适应了现代生活。大约50%的人使用玛雅语，而约10%的人则只会讲玛雅语，而当地的古代玛雅遗迹则备受旅游业的摧残。



有评论把梅尔·吉布森的《启示录》称为好莱坞历史上最血腥的电影之一。里面有处决活人祭品的血腥场面——刽子手把跳动的心脏高高举起，然后头颅被抛下祭坛，再搭配祭坛的宝座上麻木狰狞的面孔和祭坛下欢呼雀跃的人群。值得一提是影片刻意使用了玛雅语



后记：严格来讲，玛雅和游戏的关联并不少见，祖玛等益智游戏更是流行甚广，玛雅的艺术风格影响现代游戏设计师的更是普遍现象，除了《魔兽世界》中我们可以看到大量玛雅风格的建筑和宗教习俗，在“战锤中古”（Warhammer Fantasy）战棋游戏里的蜥蜴人势力也是玛雅/阿兹特克风格的。下一篇文章，我们会谈到谈笔者了解的最后一个失落的文明——埃及。

▶深度关注

“逍遥哥哥，你来啦！”

抛却那些打蜜蜂、吃豆子的早期电脑游戏，如果说起上世纪90年代后期接触的第一款真正意义上的电脑游戏，许多人都会脱口而出——《仙剑奇侠传》！有点资历的读者相信都记得当年《仙剑奇侠传》长期雄踞《大众软件》游戏排行榜的盛况，如今，当年游戏片头中那一行人天的仙鹤依然逍遥自在，不过它们所在的场景却换成了备受瞩目的《仙剑Online》——这款游戏究竟是个什么样子呢？

■安徽 牙牙

如果说“仙剑”系列最吸引人的地方，大概剧情是排第一位的。游戏中跌宕起伏的情节是所有“仙剑”迷无法忘记的。《仙剑Online》延续的是“仙二”的剧情，一进入封测，玩家就被带入了熟悉的故事氛围。与其他网游不同的是，《仙剑Online》一开始就带有浓厚的单机游戏色彩。

李掌门，你好！

玩家一出门就经历一场剧情战斗，剧情过后玩家的师父、师兄就撒手人寰了。接下来的新手操作指南也是通过仙境壶剧情的引领完成的，其间，玩家可以看到熟悉的逍遥哥、灵儿妹、天鬼皇等角色——这正是剧情战斗中一个十分精彩的设置，也就是所谓的“NPC乱入”：第一场剧情战中玩家的师妹（视角色性别会有师兄、师妹的变化）会与玩家一起战斗，在新手指南最后的Boss战中，李逍遥更是粉墨登场，与玩家一起手刃蜘蛛精。比较可惜的是笔者过于着急杀掉蜘蛛，没等到逍遥哥出手，蜘蛛就挂了，未能一睹李掌门大显神威。不过很明显，剧情战是一个会跟随玩家升级的主线任务，“仙剑”系列里有名有姓的角色，相信会一个个地排着队上场。

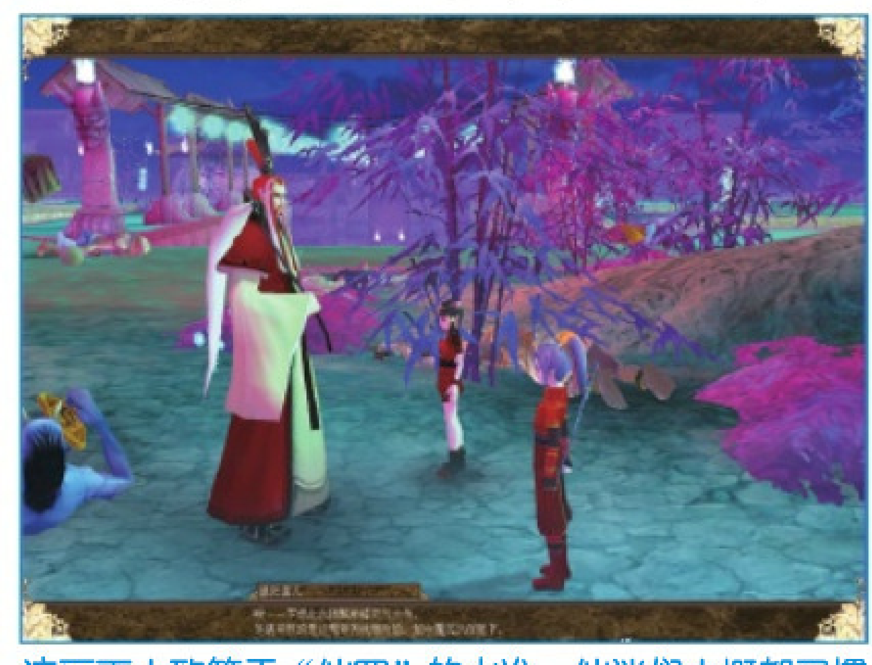


从开场动画起，游戏就刻意保持着对单机版的怀旧

随着玩家的体验，可以感觉到《仙剑Online》中的任务系统较为复杂。任务大致有两类，一是主线任务，玩家达到一定等级后接到，此类任务多半都比较重要，所以玩家一定要完成（例如7级时玩家会接到第一个宠物任务）；还有一类是地图任务，这类任务可以伴随玩家升级，任务数量相当多。总的来看，游戏的剧情部分还是比较饱满的，绝无“泡菜”之嫌。

画面风格，见仁见智

《仙剑Online》采用的3D游戏画面，看得出来大约与“仙四”相当。游戏中的人设、场景符合系列一贯的风格。画面中高山流水、仙果奇葩，野外还能看见茅舍、农田，一派世外仙境的样子，应该说已经彻底了发挥了这个图像引擎的潜力。游戏中的城市都很壮观，玩家来到的第一个大城是杭州，一座城分了好几张地图，很多人都是花了很久的时间才把杭州城逛完。城市中道路交错，亭台楼阁、树绿花红，确实繁华。不过因为多边形数的限制，可以看到网络上的玩家大多对人物的细节处理颇有意见。我个人认为，大多数“仙四”的玩家可能不会有什么大反应，不过“画面控”们的确需要一定的时间来适应。



这画面大致等于“仙四”的水准，仙迷们大概都习惯了，只是不知其他网游玩家能否忍受

六职业众生相

《仙剑Online》中有6个不同的职业，因为前期公布的资料非常少，大家对具体的设计都十分好奇。从封测来看，职业的设置非常另类，有异于时下的主流MMORPG。



新人刚出生不久，就能碰见灵儿



熟人太多啦，这是在李逍遥的记忆里碰见李逍遥



剧情发展，清阳老道成正果

剑侠是一个很特别的职业，攻击力

高、防御力高，有恢复技能和辅助技能。网游中总是能看到一些中庸的角色，各项参数与技能都很平均，剑侠就是这样。最独特的一点就是他又能打又能恢复，从技能树上看，剑侠可以帮助团队恢复生命、攻击并提高防御力，尤其是技能中有一招“渡血术”，可以帮助“肉盾”每秒恢复2%的血量。这样均衡的角色，大概会在游戏正式开放后非常热门。

灵蛇刀客是纯物理型的职业，拥有3类技能：一类以攻击为主，一类在攻击的基础上添加了一些控制技能，另一类走的是防御路线。也就是说，刀客可以是纯攻击的，也可以是纯防御的，是不错的肉盾职业。最重要的是，“防刀”还有一个法术系敌人比较头疼的技能——带有法术沉默功效的“毒牙锁喉”。

灵狐夜隐是一个盗贼类的职业，拥有繁杂的攻击技能树，且有隐身、减仇恨、减速等辅助技能。它职业特点非常明显，但与其他游戏中的偷袭职业完全不同。灵狐夜隐不是伤害输出者，那么扰乱敌人就是这个职业最大的功能了。“仙剑”系列中有名的偷盗技能，也只有灵狐这个职业独有了。

练气士是《仙剑Online》中的召唤类法系角色，拥有除了恢复系法术外的其他全部法系技能，如攻击的、诅咒的、防御的、辅助队友的等。练气士最大的特点就是有一个跟随自己的玄灵，所有技能几乎都围绕着玄灵展开，看起来很像术士。此职业皮薄肉脆，加上技能释放的引导、配合较多，注定是一个讲究操作的职业。

蝶衣舞者是应团队需要而生的职业，她的技能多半以范围技能为主，如范围加血、加血上限、加速、加攻击、防隐形、定身等。此职业还可以为法系职业回蓝，是保证团队续航能力的关键。缺点就是防御力低下，基本是一个无Solo能力的职业，但相信以后的副本、Boss战里一定少不了它的参加。


这是李逍遥夫妻齐上阵


养眼的野外，打怪时可以选一个人少的“副本”

最后一个职业**五灵师**毫无疑问是一个法师。所谓五灵就是风、火、雷、土、水5类元素能力，并辅助阴阳之术来增加自己的灵力与生存能力，是团队中毫无疑问的攻击大炮，当然也是团队中需要良好操作的纸片人职业。

个人感觉，《仙剑Online》中的职业还是有其鲜明特点的，封测开始后大家的新鲜感都很强烈。由于中前期上手难度很低，目前还看不出各职业的发展路数，有机会大家都来体验一下吧。

来自“仙剑”系列的特色


视角拉远时，画面的整体感觉很不错


杭州城的地盘可真大

作为“仙剑”系列游戏，怎么可能没有炼妖呢？于是游戏中就出现了御灵系统，其实也就是玩家行走江湖相伴左右的宠物。游戏中玩家有两种获得御灵的方法：一种是任务获得，例如玩家的第一只御灵就是7级时接受门派传书任务，然后再去锦八爷那里领到的；还有一类就是野外捕捉，当然这需要具备相应的御灵技能才可以捉到。《仙剑Online》中的御灵有着与角色几乎相同的参数设置，纵观时下的网游里，如此细致的宠物参数系统并不多见。御灵不光有各类参数，也可以通过购买书籍学习各类技能。御灵还有一项“还童”的参数，不知是不是作为进化、转生之用，还待以后验证。

在封测里，玩家得到的初级御灵辅助作用不是很明显，而且玩家无法直接操作御灵，这一点比较头疼。因为随着玩家等级的升高，游戏中一定会有主动攻击的怪物出现，飘忽不定的御灵必然是一个潜在的隐患。当然一只高级御灵一定是今后游戏中必不可少的要素，大家必定要设法弄上一个。

说到参数，《仙剑Online》中人物的参数也极为详细，各类参数在人物属性表上一目了然。除了基本参数外，有一类“熟练声望”让笔者比较关心，这里可以看见玩家的仙缘、魔缘的分类。官方资料中曾经提到，玩家可在游戏中领略人、鬼、修罗、畜、仙、魔这六道中的轮回。从目前来看，玩家完成任务可以看到自己的仙缘在增加，至于其他缘分怎么变化还不太清楚。此外，人物名下有一个“恶业”的显示，也许以后会有接到邪恶任务的机会，完成后可让玩家堕入魔道也未可知。不过如果真的有一个魔道分支，能够体验魔道的任务、副本，从而形成游戏中仙、魔两大派系的对抗倒是很有意思的。

友好的世界

和系列中的设计类似，《仙剑Online》的战斗方式是遇敌模式，而非踩地雷，玩家可在地图上任意挑选适合的怪物进行战斗。游戏中有这样的设定：同名的怪物并非能力都是一样的，例如有个怪物叫做叶灵，玩家还可以看见这片叶灵当中有一个怪物叫叶灵（2），其实这并不是同样的怪物，或者是怪物名错误，而是更高一级的叶灵。叶灵（2）的攻击就要较叶灵的攻击力高、攻击频率快，所以打怪

激烈辩论：来自仙盟的声音

中国仙剑联盟是国内最大的“仙剑”系列游戏讨论区。在其中的《仙剑Online》讨论版里，玩家针对封测发表了各种各样的看法。

网友 gl1218：本人小菜菜，对《仙剑Online》谈一点看法，希望大家不要骂我哦。首先来说画面方面，看了相关报道和截图等，总体感觉画面不是十分精致，虽然说和国外的游戏大作画面没法比，但是总得比国产网游好吧？人家还比你先上市呢！而且游戏的好坏第一印象就是画面！“仙剑”这个题材是深入人心的，做成这样有点失望。再来说说游戏性，采用单机版“仙剑”剧情模式没什么可说的，我们玩的就是剧情和感动，但是NPC对话字体太小、排版不均，硕大的一个对话框只有几个小字很不协调。人物动作生硬没有一点动感，感觉回合不像回合、RPG不像RPG（个人感觉沿袭回合制比较经典）。最令人满意的就是副本和音乐了，这两方面没什么可说的。总的来说，《仙剑Online》不像我期待的那样，不过还是会体验一下的。



玩单机过来的玩家，看到逍遥哥还是很激动的

网友 adonis777：对某些别有用心的人，即使游戏再好也会被恶意攻击。今天想说的是，《仙剑Online》的故事完全延续了正统“仙剑”一、二代之后的故事，所以剧本如果用在单机上的话也称得上是“仙剑三”了吧。目前一直在做主线，升级速度比单纯练级还快，人物对白处理的水准算是历代之最了，很讲究语气和用词。如果是单机迷会很喜欢看下去的，喜欢练级的人则可以不必做主线，其实并不冲突。

游戏注重剧情其实很出乎人们意料，很多人一度认为，《仙剑Online》改来改去一定会很“泡菜”化的

网友 杀猪用望舒：《仙剑Online》犯了一个很严重的错误——注重剧情。初步看了下游戏视频，发现一个很严重的问题，居然套用单机的模式，强迫玩家看对话。这要是单机的话倒是天经地义，但如果是网游，强迫玩家看对话，那可是犯了大忌！这样一来人家没玩多久马上就会不耐烦了，然后下线后就到网上大骂：这个垃圾游戏，做个任务要说老半天的话，经验值还给那么少！整天就没完没了地看文字，分明是骗钱的东西，大家都BS“仙剑”BS久游啊！这样一来对游戏未来的发展不好。真怀疑开发组到底懂不懂网游是怎么运营的？有没有研究过现在网游玩家的心理需求？网游注重剧情本来也是可以的，但你总不可以和单机一样强迫那些“升级狂”一起看剧情吧？解决方法很简单：就是把对话框做成现在网游最常用的模式，也就是有开关的窗口模式，想看的看看，不想看直接关掉就可以。在这方面不用展示个性，其实网游人云亦云都做成同一模式也都是有原因的。网游就网游，单机就单机，不要整一个“两不像”。

此次封测只有一周左右时间，但玩家参与封测的热情十分高涨，封测号在网络上一度“有价无市”。很明显，《仙剑Online》的玩家群包括单机时代的老玩家和纯网络游戏玩家，如何平衡这两股势力的需求，恐怕是目前开发团队最需要解决的难题

网友 逍遥子：年度最雷网游，没有之一。呵，8年推倒3次，就等来了这个东西，我都不好意思说是垃圾了。

网友 邪の角：关于《仙剑Online》，我想说一些话，跟大家不一样的话。《仙剑Online》出世了，带给大家的是什么？每个人心里的“仙剑”都是不同的，大宇也只能做得大众化一点，不可能满足每个人的要求，这是不可能做到的。所以你们心中那完美的《仙剑Online》也是不会出世的。一个单机游戏的画面和一个网游的画面要求是全不相同的，如果要比，我个人认为“仙剑四”的画面比不过《魔兽世界》，不够完美，但我们就是爱“仙剑四”不是吗？我们爱的是它的全部，包括它的不足。当时“仙剑四”出世时也有很多人说结局烂，有这样那样的不满，请问这样有意义吗？如果一个人只看外表的不美就能认定内心的不美，你们认为这是公平的吗？

时也要注意下怪物的名称。同名怪物中还会出现类似小Boss的王怪，王怪作为此类怪物的首领，各方面能力都要出色一些，击杀后所得的产出也比较高。只是这样的王怪刷新时间长，是否抢得到就很难说了。

考虑到服务器中会出现人多怪少的问题，官方推出了世界分区的功能。这是一个只针对野外地图的功能。在野外地图中，玩家可以看见人物角色左上角有一个世界分区的功能键，点击后可自由选择进入某个人数较少的线路，相当于直接分流。关于此



野外的战斗。从很多细节上，能够感受到开发团队的确在用心制作这款游戏。但从玩家的反应来看，似乎又涉及到“用单机理念开发网游”的问题。许多玩家提议增加略过剧情动画的选择，恐怕开发团队对此也一片茫然：“什么时候玩家玩RPG连剧情都不要了？！”

设置，游戏初期的太湖船坞中有位屈二哥，会提供针对性的新手任务，帮助玩家熟悉世界分区的概念。在一些细节，如地图功能上，玩家可以选择地图中的NPC名字来获得自动寻路功能，而任务栏的左下方也标注了详细的任务NPC名称，同样支持自动寻路。不管这么做是否太傻瓜了一些，游戏在友好度上还是令人满意的。

顺便说一下，《仙剑Online》是笔者较为喜欢的非自由加点游戏，角色基本参数是根据等级来自动分配的，只有角色的技能靠玩家的技能点来决定。短暂的封测很快就结束了，不管大家是否期望过高、失望很大，笔者对《仙剑Online》的第一印象还是高过当初的自我预期的。

▶在线事件

BlizzCon 2008浮光掠影

备受暴雪Fans关注的暴雪嘉年华（BlizzCon 2008）于10月10日在美国加利福尼亚州的阿纳海姆会议中心举行。这次展会中主要介绍了《魔兽世界》的新版本《巫妖王之怒》、将会以三部曲形式发布的《星际争霸II》以及仍在开发中的《暗黑破坏神III》。但就像几个月前的WWI一样，即将上市的《巫妖王之怒》是展会的最大焦点，这次盛会正值暴雪更新《魔兽世界》3.0.2补丁之前，看上去所有人都无法再继续等下去了。

■本刊特约记者 影

在BlizzCon上，因为距离WotLK的预定发售日已经很近，暴雪发言人明确表示，游戏的客户端已经在压盘，这意味着游戏发售前的最终修改也已经确定。这个消息就像是强心剂，几天后开放的《末日的回响》已经证明了玩家的骚动：原本已人气衰微的服务器里又挤满了人，大家都在为成就系统而疯狂。

PvP依旧是焦点

在BlizzCon第二日的专题座谈会上，暴雪设计师就WotLK的PvP与PvE等专题，进行了全面的介绍并回答了在场玩家的提问。



海报上这几个家伙，还是代表《魔兽世界》的更靠谱一些，对《巫妖王之怒》的热情始终伴随着这次活动

设计师表示，WotLK的PvP系统将会有较大的革新，荣誉击杀将能够获得荣誉，敌对玩家提供的经验值相当于同级别的精英怪物。游戏中也会逐渐添加一些附加经验值与荣誉点的每日PvP任务。将来，玩家能够在任何地点加入战场或竞技场的排队。就玩家提出的战场与竞技场对手匹配问题，设计师表示：为了增强战场的竞争性，新的匹配等级系统将加入游戏，尽量避免散排战场的玩家遭遇团排战场的队伍。竞技场的队伍匹配也要更加科学化，不再仅仅是依靠队伍或个人等级，将会借鉴BN战网系统的匹配方式。同时，设计师也表示正在致力开发“公会战场”系统，这也是公会等级PvP部分的重要元素。根据设计师的介绍，WotLK中新增的两个竞技场“奥格瑞玛竞技场”和“达拉然下水道竞技场”都是突出动态障碍的竞技场，玩家需要更多地关注场地的变化做出应对。而新的战场“远古海岸”以及户外PvP区域冬拥湖则是贯彻将攻城战进行到底的风格，玩家将会体验到前所未有的战斗快感。

奥格瑞玛竞技场位于奥格瑞玛的荣誉谷内，是个巨大的动态竞技场，同时也是资料片中设计的唯一一个允许使用坐骑的竞技场。设计者借助游戏视频展示了这个让人热血沸腾的竞技场。在战斗准备阶段，双方玩家被置于场地中央的升降梯中，升降梯会把玩家从底部带到竞技场的平台，升降梯四周有栅栏阻挡防止玩家提前离开。两个升降梯之间只有10码的距离，当升降梯到达地面几秒后，栅栏将会落下，战斗也将正式开始。场地两端各有一个巨大的柱子间歇性地抬高或落下，玩家能够借助柱子脱离竞技场的地面。当柱子移动时，竞技场中会产生两道火墙对玩家造成持续伤害，并会阻挡玩家视线。

顾名思义，达拉然下水道竞技场就坐落于达拉然的下水道里——随着达拉然被从传送到诺森德上空，很大一块土地也被一起带走。这个竞技场是一个小型的竞技场，不允许使用坐骑。战斗开始前准备的时间里，玩家会处于竞技场两端墙壁上方的水管里。当战斗开始的同时，水流会同时从双方所在的水管冲下，双方队员将被直接冲进竞技场，一开局就要进行面对面的遭遇战，无法提前利用地形布置防守。竞技场中有一个固定时间喷涌的水柱，除了会阻挡住玩家的视线外，还会对玩家造成击


这把霜之哀伤拿在手里的感觉就是不一样，明年它会像蛋刀一样开始普及么？


这位德莱尼的造型虽然得奖，但恐怕会继续坚定某些人坚决不练德莱尼职业的信心

BlizzCon的娱乐精神

BlizzCon第一日有一些特别吸引人的比赛项目，主办者进行了最佳《魔兽世界》引擎电影（Machinima）和Cosplay等项目的评选和颁奖。奥斯瓦金像奖（Oswald）是本次BlizzCon设立全新奖项，以奖励优秀的《魔兽世界》引擎电影。共颁发了最佳动作类、最佳喜剧类、最佳戏剧/浪漫类3个奖项。Cosplay比赛在本届BlizzCon上同样引人关注，本届的冠军奖品是暴雪周边中的精品之作——霜之哀伤原大复刻版。

本次参赛的选手们展示了妖艳火辣的魅魔、逼真的T6套装术士、木乃伊般搞笑的缝合憎恶，血色修道院的“狗男女”等。最终脱颖而出的是骑着可爱的乌龟坐骑出场的德莱尼萨满MM，确实是创意加专业的完美组合。

横空出世的奥斯瓦奖反响不错，明年我们一定能看到更多有趣的《魔兽世界》视频了

退效果，使得玩家被推到水柱路线之外。

至于新战场远古海岸，它人数上限最终提高到了15人，设计师也会同时增加战场中攻城坦克的数量。这个战场总共要进行两轮攻防战，首先由一方进攻，10分钟之后双方交换身份。进攻方从地图上方的两条战舰开始登陆，防守方则由下面的堡垒内开始。战斗打响后，码头上会陆续出现攻城坦克以供进攻方使用。防守方除了坦克之外，还有自动火炮协防，火炮的射程很远，会覆盖所有的战略要地。地图的进攻路线上共有5道大门，需要用攻城坦克摧毁。另有3个可以被攻击方占领的据点，占领方式类似阿拉希盆地开旗帜，但是一旦占领就无法被防守方夺回。

战场的胜负由双方进攻时得到的分数决定，分数则由摧毁大门和占领要地的数量决定。

暴雪的PvP设计师表示，冬拥湖的设计理念来源于“非副本PvP区域”。设计者希望成百上千的玩家能在此作战，同时也做了大量工作以保证该区域不会崩溃。


新的竞技场已从WWI时的3D模型演示进化为实际场景演示，暴雪很想突出新设计的策略性

就像新战场一样，冬拥湖也是具有攻城战要素的攻防模式，还拥有更多种类及数量的攻城器械。在冬拥湖的战斗中，你得需要达到一定的军衔才能获得工房中蒸汽坦克等器械的使用权，或从敌人手中缴获。杀死敌人即可增长军衔，比如第一级军衔只需要杀死两个敌对阵营玩家。冬拥湖战斗间隔为2个半小时，一场战斗通常不会超过40分钟。冬拥湖的控制权有些类似于白骨荒野的塔，控制冬拥湖的阵营，将会得到许多奖励：通往达拉然的传送门，达拉然也会有一个传送门通往冬拥湖；允许进入位于冬拥湖的团队副本阿查汶之窟（这个副本重置时间为一天）；所有副本中的Boss将会掉落类似“幽魂碎片”一样的代币，可以在冬拥湖NPC处换取各种奖励。

副本座谈会

在与PvE相关的副本设计座谈会上，设计师系统地介绍了WotLK初期的4个Raid副本：纳克萨玛斯、永恒之眼、黑曜石圣殿和阿查汶之窟。这些副本都有各自的10人和25人版本供选择，两种模式除了人数和难度区别外，物品掉落等级上也相差13级。就玩家所关心的10人模式和25人模式两套T7装备的设计问题，暴雪设计师给出了明确的答复：WotLK中同系列套装的10人版和25人版将会视作同一套，任意2件或4件套装就可获得套装特效，比如T7的10人版头盔与25人版胸甲就可以搭配出2件的特效。

Naxx从东瘟疫之地飞到了诺森德的龙骨荒野，摇身一变成为80级的初级Raid副本。大部分的Boss都是原班人马，只有四死骑中的老莫格莱尼变成了瑞文戴尔。Naxx是初期Raid副本中唯一的大型副本，是T7系列套装的产地。

永恒之眼的唯一Boss是蓝龙之王玛苛里斯，这个副本位于北风苔原的魔枢。暴雪设计师并不会对WotLK中的副本设计进门钥匙，目前只有永恒之眼是需要钥匙的，不过只需要队伍中某人有钥匙即可。这个钥匙的起始是杀死Naxx的萨菲隆获得任务道具，然后在红龙女王处换到开门钥匙。设计师在介绍与玛苛里斯的战斗时，特别提到在玛苛里斯的第三阶段战斗中玩家会得到红龙的相助，玩家将骑乘在红龙上对蓝龙之王进行最后的攻击。

黑曜石圣殿位于龙骨荒野的龙眠神殿地下，也被称为四龙副本，指的是4个龙类Boss：一只成年黑龙萨撒瑞恩和3只暮光龙，但这3只暮光龙只掉落徽章不掉落装备。设计师特别强调了这个副本是有困难模式的，特别适合挑战极限的团队。其原理类似打祖尔格拉布时不杀祭祀直接击杀哈卡，如果留下暮光龙不杀，在与萨撒瑞恩战斗时会增加额外的难度。但是困难模式也会获得额外的掉落，如果留下3只暮光龙，会必然掉落一个很酷的黑龙坐骑！

阿查汶之窟是位于冬拥湖的一个Mini副本，里面没有任何小怪，只有一个Boss。设计师介绍说，这个副本应该属于PvP内容的一部分，只会向当前占领冬拥湖的阵营开启，重置时间为一天。这个副本战斗难度较低，会同时掉落PvP和PvE的套装部件。通常来说，在不平衡的服务器上，弱势阵营可能很难获得这个福利，但这无疑是促使两个阵营相互倾轧的一个绝好由头。

双天赋系统的疑问

双天赋系统是BlizzCon《魔兽世界》专区的玩家询问的热点之一。暴雪设计师透露，双天赋系统将在WotLK上市后的一个补丁中实现。玩家可自由切换天赋，而不需要回城在训练师处进行——目前唯一的限制是竞技场禁止切换天赋。与此同时你的键位设定以及装备、铭文都会随着天赋一起切换。在WotLK中，玩家的键位和宏都是保存在服务器端的，否则难以实现这种切换。为了方便玩家随时切换天赋，暴雪将设计一个的相关的界面。设计师还表示，将在未来的版本中引入“公会等级”这个概念。公会等级的依据是公会在PvE和PvP中取得的成果，相关的成就也会被加入游戏中。PvE方面的成果主要考察公会的Raid进度，PvP方面则会引入公会间的战场对战。

关于《魔兽世界》的未来

设计师表示，随着版本的更新，WotLK中会不断加入更高等级的Raid副本以供挑战。3.1补丁目前已经制作完成了，其中将会开放一个新的Raid副本“奥达尔”。“奥达尔”位于诺森德大陆的风暴之巅，是上古泰坦的遗迹。这个Raid副本将会揭露一些鲜为人知的秘密，比如关于泰坦是如何改造艾泽拉斯世界的。3.2补丁也会开放一个新的Raid副本，设计师故作神秘地说，这是未来留给玩家一个惊喜，其实就是卖了个关子。这个Raid副本的相关内容虽然被保密，但据说最终Boss是死亡之翼的可能性极大。3.3补丁也有消息，据说会着重展现阿尔萨斯的巢穴——冰冠堡垒，并将揭示尘封已久的灰烬使者剧情。设计师表示，冰冠堡垒也会有开门事件，随着与阿尔萨斯的最终决战，WotLK将会进入高潮。


在设计竞技内容的同时，有消息说，暴雪已经把目光投入了下一个资料片的制作。很多人相信，东西两块大陆之间的“大漩涡”会是接下来要开放的区域

BlizzCon 2007正好公布了《巫妖王之怒》，BlizzCon 2008则正值它发布的前夕。算上WWI，暴雪版本的E3和WCG总是风光无限。明年的BlizzCon会是怎样的情景？或许每个暴雪游戏迷都异常期待。



众矢之的——浅谈对于人族分矿的压制

■吉林 张亚男

但凡与Hum对战的玩家，都要面临一个棘手的问题，那就是Hum的分矿。现今速矿已经成为了每个人族玩家的必修课。尤其在LT这样的人族“主场”，众多的人族玩家都“以不速矿为耻”。双敲祭坛首发大法师敲民兵开矿，对于对手来说几乎就是一个无解的状态。运气好的在近点，赶回来后面对的是正在变的塔和防守的大法步兵；运气差的在远点，赶来后直接就被射成刺猬（图1），只有眼睁睁看着对方无数个农民狂敲基地。于是，对于人族分矿的压制，是所有“魔兽”玩家的一项必修课。

压制人族的分矿焦点就在于一个字：塔（图2）。现在的Humer开矿后，通常是在分矿立5根以上的塔，再在家中立3根以上的塔，而且位置日益飘逸，在塔周围还会有农场这样的掩护建筑，强拆变得非常艰难。有人说，那样疯狂地立塔不是会很拖延经济吗？答案当然是肯定的。但是人族并没有别的更好选择，因为一两根塔的分矿在二本初期很容易被一波推掉，在前期也很容易被英雄骚扰。所以，针对于人族分矿的压制就是要利用好人族忙于立塔而兵力成型慢的缺陷，给予人族分矿致命的一击。

Orc

兽族的玩家很容易被人族压制得很凄惨，从男女巫带塔一波流到现在流行的三防狮鹫，一旦让人族舒舒服服地开起分矿，海量的法师或狮鹫就会让Orc欲哭无泪。作为一个Orcer来说，如果人族开起分矿，怎样对其分矿保持足够的压制力，将是兽族能否取得胜利的关键所在。如果压制得当，会极大影响人族的兵力成型和科技进度。有了高等级的剑圣和成型的狼骑白牛科多部队，兽族是不惧怕任何对手的。

压制之匙：从对人族基地的压制力来说，狼骑还是不二的人选。狼骑恐怖的攻城攻击和变态的诱捕技能，使得狼骑成为了兽人兵种中无可争议的MVP。一定数量升级了掠夺的狼骑对人族基地的压制力是相当可观的，如果再给狼骑套上灵魂链，那么兽族就有机会在零损失的情况下快速拆掉人族的分矿。即使对方的建筑布局很到位，使狼骑无法最大限度地展开攻击，掠夺到的资源再加上人族维修基地的资源花费，耽误的采金时间等，使得人族在经济上面临巨大的压力，而兽族损失的也许仅仅是一张加速而已。


图1：恶魔猎手：……


图2：这就是某人族的分矿

面对速矿的人族，兽人应该控制大G的数量，提前升级科技。剑圣前期陪在人族部队左右，尽量最大化地赚取农民，增加对于人族的经济压力，使得人类前期处在一个兵力极少的状态。兽族在二本升好后建议放下BE、BS，不建议双BE爆狼骑，因为灵魂链对于脆弱的狼骑还是比较重要的。2发英雄暗影猎手，等到狼骑到3个左右的时候，带上一张加速奔向人族的分矿吧。如果对手是法师战术，现在的部队也远远不成型，如果是出狮鹫，现在兵力正是完全真空期。打开加速冲进人族的分矿吧。用狼骑网住维修的农民，暗影猎手及时给对方箭塔点射的狼骑加血。对方如果回城，视其兵力的多少选择撤退与否。如果对方兵力少，就顶住火力强行把基地拆

掉，这样可以极大延缓对方的暴兵时间（图3）。这时兽族要准确侦察到人类的战术意图，一般不是双法营就是2到3个狮鹫笼。如果是双法营，就继续出狼骑和白牛，双英雄身上常备加速卷轴，既可以跑狼骑使用，又可以在和法师部队交战时，第一时间打乱对方的阵型。如果对方是狮鹫的打法，就停止生产狼骑白牛，再建一座兽栏爆蝙蝠，在掠夺的帮助下，兽族的经济并不会太拮据，但千万记得要在确切侦察清对方意图后再破50人口，否则会使自己的经济过早陷入窘迫。给剑圣配了电球以后，来人族家门口挑衅吧。如果对方因为狮鹫未成型而在分矿闭门不出，那就转进攻人类的主矿。狼骑的攻城攻击会让人族部队不得不回救，这一波战斗如果没有意外，兽族是有人口优势的，把蝙蝠都拉出来去爆对方的狮鹫，失去了天上的优势，人族的三英雄RPG很难会有什么作为，兽族会取得决定性的优势。



图3：兽族的万金油组合拆矿也很快

NE

暗夜是一个打法很飘逸的种族，即使面对人族的速矿，暗夜也不一定要选择强力的压制。因为暗夜的开矿能力同样很强，在LT上甚至可以通过乱矿流和人族一较高下。当然，在本文中探讨的还是暗夜对人族分矿的压制问题，毕竟在二人地图上，暗夜不得不面临对人族分矿的压制这样一个难题。

压制之匙：暗夜比较传统的战术是速攀科技，爆出一波熊来推倒人族的分矿。但随着人族分矿的塔越来越多，靠熊推矿变得越来越不现实，常常是才拍几下就要保存一头熊。由于熊德的成型比较晚，对方已经升了一防甚至二防的塔，拆起来就会变得非常的困难。在这样的情况下，暗夜一本的弩车流成为了压制人族分矿比较主流的战术（图4）。在WCG 2007的世界决赛上，“扣肉”凭借两局经典的弩车压制，阻止了Sky三连冠的霸业；去年的PGL决赛，又是Moon利用类似的战术，再次完胜了人皇。让我们来看看这种战术具体是如何操作的。

图4：弩车强大的攻击输出



图5：圣骑士永远是侍僧的噩梦

精灵族的首发英雄一般会选择女王，毒针对于大法师的威胁非常的大，刀阵又是去分矿屠农的绝佳利器。如果对方首发山丘，对阵守望者会有点优势，但是等到之后弩车成型后山丘的威慑力就会捉襟见肘了。前期守望者利用古树快速练级，在诸如TS这样的地图上，守望者很快就可以到2级，这时候去人族还没有成形的分矿转一转刀阵，赚一些经验并且尽量拖延对手的分矿进度。家中放好BH，用双战争古树爆女猎手，女猎到5个左右（也可以更少，但一定要足够保护弩车），开始转出大量的弩车。这里有个小技巧，如果前期升了二本基地，在双战争古树各出了一台弩车后，战争古树再开始升级穿刺箭刃，这样可以让前两台弩车到达的时候第一时间拥有穿刺箭刃的攻击。这个时候人族家里是什么情况呢？分矿刚刚平稳运行，只会有单英雄和少量的步兵，如果前期守望者追杀若干步兵的话，这时候的人族防御力量更是少得可怜，而科技方面二本科技应该是正在升级中。面对暗夜这样的一波压制，人族只有两种选择：一是给大法重修暴风雪，如果是可以买飞艇的地图就利用飞艇绕到弩车后面撒雪；或二发帕拉丁来加血，使大法师可以尽量多地撒雪。这时候精灵应该注意弩车的位置，弩车之间一定要保持距离，尽量不让大法师的暴风雪可以撒到两辆以上的弩车。另一种可能就是人族利用分矿大量的箭塔和对手玩太极，优先诱杀位置靠前的女猎手，使得众多的弩车失去保护的屏障，二发个熊猫来威胁后排的弩车。拖延到自己的二本建筑完成，小炮或龙鹰出来的时候，暗夜的部队就会溃不成军了。对此暗夜玩家的思路应该清晰，女猎手是用来保护弩车的屏障，应手动控制来点威胁弩车的敌方单位，切记不要为了追杀一个红血的英雄而导致被射死好几个女猎的情况发生。弩车出到五六辆就足够了，其中一到两辆还可以手动控制来修理基地的农民。只要弩车保护得当，人族的分矿绝对不可能守得下来。当人族分矿被打爆的时候，也就是精灵优势确立的时候。如果是经验丰富的暗夜甚至在压制对方分矿的时候就已经种下了自己的分矿，这样的话人族获胜就更加无望了。

UD

亡灵曾经是不折不扣的人族杀手，带魔的毁灭近乎Bug的攻击力让亡灵在一段时间所向披靡。但是现在的人族打了一个漂亮的翻身仗，帕拉丁的首发让前期的小狗死伤惨重，死骑也经常是担惊受怕。3级后的Pal直接去不死家里找侍僧的晦气，圣光超远的射程让亡灵也是无计可施（图5）。由于前期没有冲击分矿的有效兵种，双矿运作的人族三本如果爆出一波三攻坦克，亡灵的基地甚至有可能眨眼间就化为飞尘了。

压制之匙：在完全单矿的情况下，最强的种族应该非亡灵莫属。于是暴雪考虑到游戏的平衡性，把亡灵的开矿门槛提得非常高，直接导致了



图6：亡灵的经典拆矿组合

现在亡灵的一蹶不振。亡灵对于人族分矿压制的选择面是最窄的。天地双鬼的组合非常生猛，但是面对人族分矿林立的箭塔，脆弱的天地鬼伤亡会非常惨重。蜘蛛攻击力很高血也可以，但还是经不住箭塔的几轮齐射。只有等待亡灵的毁灭飞上天，对于人族的压制才能算真正的开始了。

以鬼王Fov为例，面对开矿的人族，Fov的基本打法就是前期死骑带上小狗压制人族的开矿进程。因为现在的人族对战亡灵，首发英雄一般都在山丘和圣骑之间选择，因为大法师的水人在面对毁灭的时候几乎就是人家的口粮，而山丘和圣骑的杀伤性技能对亡灵英雄的威胁很大，双T的连杀甚至可能秒杀掉巫妖这样贫血的英雄。但他们的缺点也很明显，缺少了水人，开矿的效率明显降低，需要敲出大量的民兵而且非常伤血。这时候亡灵的压制有很大的便宜可占，杀掉农民站起的骷髅，还可以去主矿杀更多的农民。就算人族的分矿还是强行开了起来，也会让人族的经济在前期很伤，使得人族科技兵力的成型很慢，从而使亡灵的第一波毁灭压制能取得更好的效果。在兵种上生产一些蜘蛛逐渐替代小狗，等到毁灭升好级后利用蜘蛛和毁灭这样的远程高攻的兵种去推矿。在三英雄的选择方面，如果没有酒馆的地图，死骑+巫妖+恐惧魔王的组合还是比较常见的。带球的巫妖负责减防，恐惧魔王则去睡对方的帕拉丁或山丘（图6）。而在有酒馆的地图上，选择就比较多。如果前期压制顺利的话，二发一个那迦保持压制也是不错的选择。三发依然是巫妖，在毁灭强行推矿的时候利用巫妖和那迦的双片杀的技能秒杀对方修理的农民，进而制造更多的骷髅。这种英雄配置要时刻注意那迦的走位，因为贫血的她很容易被山丘这样的英雄秒掉，大大降低压制效率。另一种比较流行的英雄配置则是死骑+巫妖+黑暗游侠的强力配置，黑暗游侠的沉默可以很好地限制对方的英雄，运用得当甚至可以秒杀掉对方的关键英雄帕拉丁，使得亡灵在战场上瞬间占据优势。如果在分矿的拉锯战上可以把黑暗游侠混到3级，2级的沉默会让对方的英雄在很长时间内都只能起到一个步兵的效果。对于依赖山丘和帕拉丁的人族来说，无意是个致命的打击。



图7：拼科技的人族内战



图8：成型的坦克拆建筑非常快

HUM

人族的内战对于分矿的压制和其他的种族完全不同。一般的人族内战只要不是TR这样的地图，那么两方都会选择速矿的。首发山丘还是大法师，完全根据个人喜好决定。最后的结果难免会变成大法师+山丘+帕拉丁的三英雄RPG，兵种方面不是法师破法的混战，就是骑士狮鹫坦克这样的高科技部队（图7）。所以人族对分矿的压制性，就表现出了和别的种族完全不同的方式。

压制之匙：由于双方都在开矿，所以最前期对对方的压制几乎为零。人族内战对分矿的压制性，主要体现在两个方面：一是科技兵力先成型的一方对另一方分矿的压制，坦克的存在会让对方的建筑岌岌可危。分矿被打爆在人族内战中是毁灭性的，不能快速稳定地暴兵就无法逃脱失败的结果；二是对对方三矿的侦察和压制。如果被对方偷出了三矿的话，就意味着对方有更稳定的经济和更快速的暴兵能力。对于人类这样一个依赖金钱的种族来说，三矿对两矿的优势是不言而喻的。所以在一定情况下，人族内战偷出三矿就是一波最好的压制。

举PGL上一场“蛋总”THOOO和INFI的人族内战为例，双方都是波澜不惊地速矿开局，不过INFI选择了大法师，而蛋总则选择了自己赖以成名的山丘之王作为首发英雄。在各自的分矿开始平稳运作之后，双方之间的小摩擦就从来没有间断过。在保持对对方一定压力的同时，双方也是不约而同地选择了三本的高科技兵种作为自己的部队发展方针：骑士高防和高血的特点，使其成为了不可或缺的肉盾角色；狮鹫强大的攻击力，使得它作为火力的重要输出点而存在；坦克的出镜则是因为其强大的攻城攻击和超高的护甲，升级弹幕攻击后的坦克，虽然攻击力不高，但几辆坦克再加上片杀伤的能力可以让其对狮鹫龙鹰直升机产生巨大的威胁。双方战术思想都十分清晰：利用狮鹫和骑士牵制住对方的主力部队，坦克迂回到对方家拆分矿或者主矿的建筑，然后伺机放下自己的第三矿。这里有一个小窍门值得学习，人族在自己矿区的塔群中，一般会放置一根炮塔，这样在对方的坦克骚扰过程中会起到非常好的效果。蛋总在两军的来回缠斗中悄悄放下了自己的三矿，INFI侦察到以后不惜代价地强拆掉了对方的三矿，在兵力上已经处于了劣势，面对着蛋总一波又一波的攻势，终于在一次山丘漂亮地锤杀大法师后，INFI无奈地打出了GG。

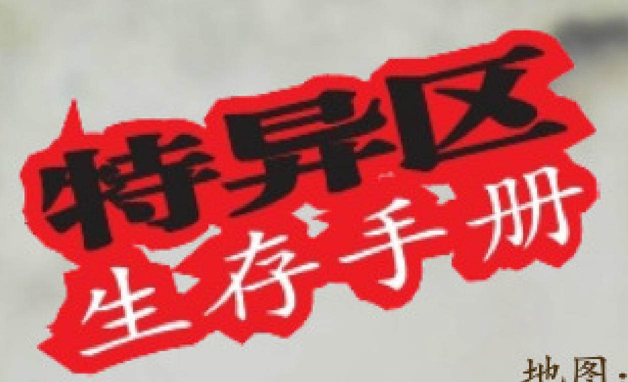


图9：兽族看到这个会吐血...



图10：看到坦克精灵就会...

人族在高科技兵种成型的情况下，是非常具有战斗力的。而坦克这种皮糙肉厚经验又少的攻城工具，让人族的战术多了很多的不确定性（图8）。在双矿的支撑下，各种战术的实现就会变得容易很多了。相信很多Orc都有被三狮鹫爆出的狮鹫虐待的悲惨经历，众多的UD和NE经常会被成队的坦克打个措手不及（图9、图10）。由于初期有水人作肉盾，再加上民兵的加入，清理分矿变得非常简单，经常是双敲出的大法师到达了2级，而对方的英雄仅仅是刚出祭坛而已。而且由于人族疯狂立塔的流行，对人族分矿的压制也变得越来越困难。于是在最新的1.22版本中，暴雪还是略微削弱了人族塔的威力。但对此众多Humer的反应则是：“我们会竖更多的塔！”看来，对于人族分矿压制的研究，将永没有终点。



本作系统有些复杂，如果没有玩过前作，仔细看过本手册再进行游戏会轻松一些。这里就游戏系统的一些词汇逐一解释如下：

地图：在屏幕左上角有小地图，也可按P键使用PDA来看大地图。红色圆圈内的人表示是主线任务的重要NPC，黄色圆圈的是当前支线任务的重要NPC，蓝色圆圈的是所在地图中比较重要的角色，包括改造技师、商人、向导或某组织的领导人。在地图上有很多的派系势力，绿点表示朋友、红点表示敌人、黄点代表中立、浅灰色的则是尸体。地图上的黄色箭头表示游戏主线任务方向，灰色箭头表示支线任务方向。主线任务的方向只有一个，而支线则会同时接到很多，可由玩家自己来设定当前的任务方向。在PDA上不但可调出地图，还有支线任务列表，及主角和各派系好感度的比较、玩家完成任务、杀敌数量等数据。


游戏中到处展现浩劫后荒凉破败的景象

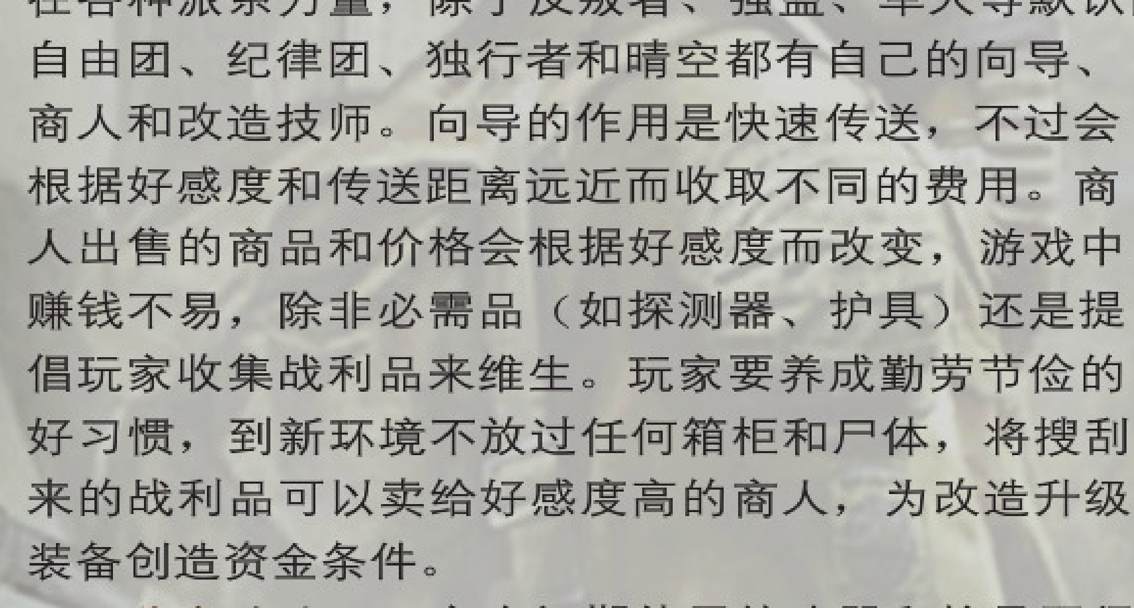
向导和商人：地图上存在各种派系力量，除了反叛者、强盗、军人等默认的敌对势力外，自由团、纪律团、独行者和晴空都有自己的向导、商人和改造技师。向导的作用是快速传送，不过会根据好感度和传送距离远近而收取不同的费用。商人出售的商品和价格会根据好感度而改变，游戏中赚钱不易，除非必需品（如探测器、护具）还是提倡玩家收集战利品来维生。玩家要养成勤劳节俭的好习惯，到新环境不放过任何箱柜和尸体，将搜刮来的战利品可以卖给好感度高的商人，为改造升级装备创造资金条件。

装备改造：玩家在初期使用的武器和护具弱得可怜，通过改造能将装备的性能逐步提升，即使是件普通武器，在完成全套改造之后也会变成一件神兵利器。当然改造费用不菲，一件好装备完全是用钱砸出来的。每个阵营的技师都有特别的改造技术，需要收集到闪存数据才会开放改造项目，每个闪存的获取方式是唯一的，有的要寻宝发现，有的要做支线任务来拿。改造枪支的项

为什么要玩这款游戏

本作既可以说是一款第一人称射击游戏，也可以理解为一部描述孤胆英雄的角色扮演游戏。它有出色的光影表现，开放式的地图，庞杂的任务系统，纠葛的派系战争，犹如一幅描绘世界末日的恢弘画卷。

本作是讲述前作《潜行者——切尔诺贝利的阴影》之前一年的故事，玩家扮演一名失忆的雇佣兵深入特异区中心探索。核爆炸使这片区域变得荒凉而危险，到处是辐射区、变异生物以及掠财的强盗，还有一些武装派系扎营设垒。为了前进，主角不得不和这些势力周旋，在死亡沼泽、荒弃工厂、地下洞穴中作战，同时也饱受辐射、闪电、火焰、腐蚀等伤害的煎熬。游戏运用前作中的强大图形引擎，画面表现写实细腻，就目前而言，笔者认为除了《孤岛危机》，实在没有几款游戏能出其右。游戏中随处展现出一种浩劫后的苍凉和忧郁——低垂的云幕、萧瑟的夜风、干枯的芦苇以及忽隐忽现的残月，都烘托了这种凝重的气氛。游戏中也有偶尔的温馨，篝火边的抚弹吉它、基地中的喁喁细语，还有百看不厌稍纵即逝的彩云和晴空，让人体会到绝境中的浪漫和希望。本作主线流程不长，重心还在派系战争上，玩家可以自由加入各大阵营去攻营拔寨夺取地盘，也可以不加任何派系，随便做支线领取奖赏，或前往荒山野岭去寻找宝藏，可见有着极其广阔的自由度。

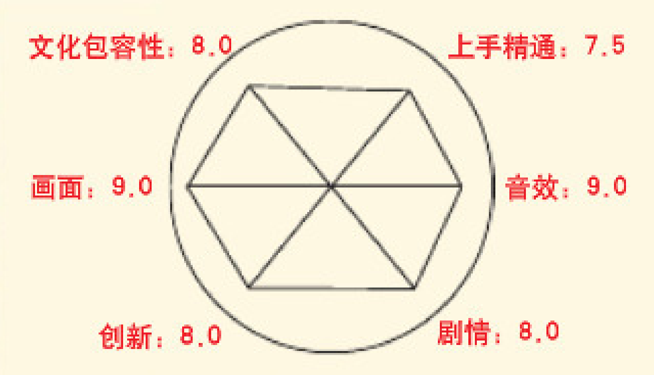


潜行者 晴空

■辽宁 枫红一刀流



制作	GSC Game World
发行	Koch Media
类型	动作射击
语种	英文



PROLOGUE
S.T.A.L.K.E.R.
clear sky


场景中的红色油桶是可引爆的


游戏中几乎见不到一部完好的车辆，
这就是核子风暴的威力

目包括：提高射速、精度、增加弹匣容量，降低后坐力、重量，改造上手度、子弹口径等。改造护甲的项目包括：提高特殊属性的抗性、增加负重上限、夜视功能、神器扩容等。其中枪支改造只能在提高射速和精度之间选择其一，护甲改造只能在增加特殊抗性和夜视之间选择其一。另外需注意的一点是，纪律团和自由团是相互对立的，在完成必要的改造之前，建议不要加入两者任一派系。

特异点：在特异区中有各样的特异点，它们有多种形态，给主角造成各种损伤和麻烦，有透明圆球状的变异点、绿色沼气形态的化学腐蚀区域、飘忽闪电的死亡禁地、喷射火柱的熔岩地带、灰暗一片的电磁辐射区域。为了抵抗特异点的伤害，主角可适当改造护具，提升特殊伤害的抗性，或在护具上安装合适的神器，再有就是迅捷的行动速度，缩短在特异点的逗留时间。

神器：神器的作用是提升主角对特殊伤害的抗性，它们一般隐藏在特异点里。探测器是获取神器的工具，可在商人处买到，分3个等级：1级只能用声音的急缓辨别神器的方位，2级能直接显示神器的方向，3级则能直接在屏幕上显示神器的位置。神器要安装在护具的洞上才有作用，因此要让改造技师为护具开洞，才能装备更多的神器。

治疗：特异区里到处是污染，为了做任务或获取重要道具，主角会经常孤身犯险，也无可避免的遭受到辐射伤害，有时还会心跳急促流血不止，如果不及时治疗很快会丧命。治疗辐射伤害的方法有四种，一是打抗辐射药，二是使用药包，三是喝伏特加，四是装备减辐射的神器。而流血现象要及时使用绷带止血，情况严重时需一次使用多个绷带，一味的使用药包只会造成浪费。药包是主角常备的恢复道具，分为红、蓝、黄3种，随着游戏进程陆续出现。红色为普通药包，只能补血；蓝色为军用药包，兼具加血、止血免疫作用；黄色为科学家药包，除了补血作用，还有预防闪电和降低辐射伤害的效果。除此之外，游戏环境中还有各种的食物，如面包、香肠、罐头等，也有不同的补血功能。

宝藏：在地图上有很多藏匿道具的隐藏点，需要得到相关的情报才会显现坐标。收集情报的途径有3种：一种是任务奖励，比较少见；一种是在友好度高的NPC处购买，在回基地或哨所时，不妨多与NPC聊天打探一


和酒保聊聊，打探一些有用的情报

下；还有一种是搜索尸体随机出现宝箱信息。NPC出售的信息大部分是些恢复的补给品，资金宽裕才做考虑。冒险过程中，玩家应养成搜尸的习惯，随时观察小地图看附近是否有尸体，随手一搜或许就有惊喜发现。有的宝藏相当隐蔽，具有挑战性，需费一番脑筋和体力才能拿到，寻宝的乐趣远远超越了宝藏的价值。

负重：主角有负重上限的设定，可改造服装或携带神器来提升上限，但随着收集道具的增多，这些负重很快不够用了，解决此问题有三种途径：一是寻找铁箱来寄存，最好附近有向导的地方，方便来回传送存取东西；二是将身上不需要的道具及时处理给商人；三是作弊，挂负重MOD或用修改器将道具总重量锁到0。

任务：游戏中可向NPC接到各种支线任务，接到任务后应尽快完成，因为野外生存的NPC很危险，当他们被敌人或怪物杀死时，会造成任务失败，因此不建议一次领取过多的任务。支线任务中包括随机战斗任务，完成的话可到该派系的商人处领取赏金。还有一些是剧情任务，它们往往是拿到重要道具的好机会，要力争完成。做任务时如果觉得较难，可随时切换到主菜单去调整难度，当然，这会影响到战利品的质量。

第一幕 沼泽地

醒来时头痛欲裂，恍惚记得之前在执行一次护送科学家通过沼泽地的任务途中，遭遇强烈电磁辐射风暴而昏迷。我现在身处一间破烂的棚屋中，面前站着两个人，交谈之后知道，这里是晴空组织的基地，军人模样的人是晴空首领列别捷夫，而学者模样的人是卡南查教授。

在风暴来袭之际，我幸运的活过来了，并在被变异犬撕裂之前，被晴空组织的兄弟救回基地。经过卡南查教授的检测，我的神经系统受到严重损伤，现在还无法通过外面的沼泽地，这里算是暂时的栖身之地了。离开小屋看到一群佣兵在围着篝火聊天，反正没什么事做，便去找酒保冷风聊天，他教我熟悉这里的一切，包括首领、贸易商人和改造技师的事。随后到屋里找列别捷夫谈话，他为我能在风暴中活下来而称奇，并介绍说晴空组织目前正着手研究特异区，不过他们的军事战斗能力不足，希望我能帮他们夺回被强盗和变异生物夺去的地盘，这样才会派向导帮我离开这里。此时传来晴空前哨被袭击的消息，

操作键位

1.动作指令	鼠标左键：射击
W、S、A、D：移动	鼠标右键：精确瞄准
空格：跳跃	3.物品使用
Ctrl：蹲下	I：道具栏
Shift：低蹲	P：当前任务、地图等
X：冲刺奔跑	L：头灯
Q：左倾	O：使用探测器
E：右倾	N：使用夜视镜
2.武器使用	]：使用绷带快捷键
1：匕首	[：使用医药箱快捷键
2：手枪	G：丢弃
3：步枪、霰弹枪	4.其它
4：手雷	Pause：暂停
5：望远镜	F：使用道具、搜索、对话
6：螺栓	F12：截图
Y：切换子弹类型	Esc：主菜单
R装：弹	F5：快速存档
V：使用枪支的榴弹发射器	F9：快速读档
0、9：切换射击模式	

我遵照列别捷夫的指令，先在基地商人那领取了一套装备，然后和基地门口的向导交谈，之后便被传送到了沼泽地带。

进入沼泽地，小心躲避前面的特异点，在特异点多转一会儿，直到出现列别捷夫提示用探测器搜索神器的讯息，在这里可收集到辐射-2的神器，算是神器中的上品了。再往前哨方向前进，接近哨塔时换霰弹枪，迅速射杀一只变异怪物后爬上塔顶，拿完子弹爬下去搜尸，这时会出现另2只怪物，杀掉后往旁边的铁皮屋跑，风暴骤至，我又被传送回基地。

回基地后找列别捷夫交谈，他对我的生存能力惊叹不已，甚至认为我有某种特异功能，因体内有不规则的原子裂变而幸免于难。不过美中不足的是，每次风暴都会损伤我的神经系统，这种情况持续下去迟早会丧命的。列别捷夫解释风暴产生的原因是由于特异区的能量积累，不过有某种东西在破坏特异区的能量平衡，而使风暴频发。这种电磁风暴类似人的免疫系统，在试图摧毁靠近它的东西。如果这种状况持续下去，必将造成一场大灾难，而我的神经系统也会因此而衰竭。所以必须要调查谁在接近特异区中心，不惜一切代价阻止他们的行动。看来已经没有选择了，在列别捷夫的说服下我加入了晴空，决定前往封锁线展开调查。据情报显示，曾有某个潜行者向封锁线的商人西德洛维奇打听一些奇怪的零件，或许那潜行者与此事有关。要通过封锁线必须穿过沼泽地，但是沼泽地在风暴之后被反叛军和怪物控制了，我必须帮助晴空占领各处据点，打通前往东方的通道。结束与列别捷夫的交谈，再和门口的狂风对话，得知PDA的一些用法，并能从他和酒保那里购买一些宝物信息，在改造技师那里知道他需要的闪存数据，在以后的任务中帮他收集吧。在基地做好整备，与门口的向导交谈前往大沼泽。


在沼泽地完成协助哨所任务


协助晴空夺取抽水站


初期的沼泽地，Akm 74是不错的武器，只是子弹难搞

在沼泽地会出现3个主线任务：增援晴空所在的沼泽→夺取东北农场→夺取前往外界的通道。这3个主线任务随着战斗进程依次展开，其间还包含着几个小任务，如增援沙石坑、夺取抽水站、保卫小村庄、古老的教堂、燃烧的农场等，随便打打就可以了，记得不要陷入重围，重点练下枪法，组织成员会帮助消灭大部分敌人。攻夺完一个据点后交给组织去防守，死掉的关键队员还会刷新复活。在主线任务完成之后，不妨找各处队长聊聊，接一些支线任务，或在沼泽里收集宝物。在完成3个主线和若干支线任务后，回基地向商人领取奖励，找技师升级一下装备，然后前往南方农场与向导谈话，传送至前哨地图。注意：在传送前观察向导的身边，地上有支Akm 74/2冲锋枪，拾起它，将用它来应付封锁线的第一场战斗。

注：各种支线任务会随机出现，可在不特定的人身上接到，其中随机战斗任务和送交弹药的任务将不在本攻略中列出。

支线任务

送还物品PMm：与某队长谈话接任务，前往抽水站的东南方搜索一具尸体，拿到手枪，回来交给委托人。

晴空侦察员的PDA：在各个据点都有可能接到此任务，到地图的北部搜索侦察兵的尸体，拿回PDA交还委托人。

夺取卡车旁的营地：在机械大院找队长交谈，帮助他们攻击大院不远处的敌人营地。注意不要单独冲，和队员一起行动。自己杀敌过快或队长死亡都可能会导致卡关。攻下营地后会出现提示，原地守候，击退进攻的小股敌兵。此任务可重复做。

送还冲锋枪Akm 74/2：在机械大院完成一系列任务后才有可能接到此任务。这把枪的精准度和速率在初期还可以，就是子弹只有30发。道具在地图西北角一间小木屋的箱子里，拿到后也可以先不还，留着过封锁线后打头仗用（支线：防御巴士

车站）。

送还皮甲：前往沼泽中部的小工厂杀反叛者，找到变异胶质制作的衣服。

在完成以上任务后，回基地找商人拿奖励，换上新装甲。若完成所有寻宝事件，此时改造技师所需要3只闪存也拿齐了，交给技师后升级武器。注意：使用负重MOD的玩家不要背负太多的东西，回村前最好存档，负重过多有机率出现商人意外死亡的现象。

第二幕 封锁线

我钻出小洞先看地图确定方位，这时西德洛维奇发讯息提醒我小心前面的军队哨所，那里有一挺机枪等着我呢。我没有尝试去清除哨所的军人，因为很清楚火力的差距，唯一可选的策略是迅速冲过去。我沿着铁丝网往下冲，迅速绕过铁丝网往回跑，避开途中倒偃的树干和石块，一气呵成躲过机枪扫射。此时收到西德洛维奇发来的祝贺：真他妈的走运啊你！快来见我吧。

来到独行者阵营的新兵营，在地下室找西德洛维奇谈话，向他打听突破封锁线前来搜索稀有原料的潜行者的消息，不想这胖老头子顾左右而言他，看来让他想起来得付出点代价了，毕竟是商人，得拿点东西做见面礼才行。在西德洛维奇的提示下，前往东北方的营地找独行者的领袖瓦尔严谈谈，得知独行者和军队本是合作关系，而军队却和强盗勾结，出卖了独行者的情报，因此独行者捉了军队的指挥官作为人质。而这个指挥官在某处藏了只手提箱，里面就是老西想要的东西。于是我到牢里见那位军官，这家伙的态度不那么友好。回去再找瓦尔严谈话，他提议先清除指挥官的心腹，堵住他逃走的退路，这样才有可能知道箱子的藏匿地点。


这里是独行者的基地

接下来有2个任务，它们是依次展开的。开始的敌军在营地南边的一幢屋子里，如果之前换上冲锋枪的话，此战难度不大，如还是霰弹枪的话务需小心，最好等独行者杀掉军人后抢一支冲锋枪再冲。清完这批军人后，接到通报，前往东北边的库房清理军队。在清完升降梯和库房两处的军人后，回到独行者基地找指挥官问话，得到藏匿手提箱的地点。前往南方公路下面的隧道里，那里有名军人在烤火，在一辆翻倒的汽车前找到手提箱，再将它送给西德洛维奇，得知那名神秘潜行者的名字叫方，曾受西德洛维奇的指引，前往废弃区寻找电子材料去了。我到废弃区的时候，可以找一位叫鼠的独行者打探他的行踪。


突破封锁线后，在巴士车站协助独行者消灭军人


这幅地图到处驻扎着独行者的士兵

在前往废弃区之前，找独行者首领瓦尔严谈一下，可选择加入独行者阵营，这样可以接更多的支线任务，并且这一派系是中立的，不会与自由团和纪律团发生利益冲突。

支线任务

防御巴士车站：在前去见独行者领袖瓦尔严的路上，途经一处隧道的时候听到呼救，军人正在进攻附近的一处巴士车站，换上之前拿到的Akm 74/2冲锋枪，跑到车站附近，由背后偷袭那群军人。独行者用的全是霰弹枪，面对装备冲锋枪的军人很被动，因此行动要迅速，太慢的话他们会被歼灭。战斗结束搜尸，装备上军人常规武器，鸟枪换炮啦！

寻找幸运探测器：此任务在新兵营接，它在北边山坡的一株树心处，要小心附近的辐射区和特异点。

送还急救包：此任务在新兵营接。为了给伤员疗伤，需要军队的一只急救包。前往新手营的东南方军营，也就是当初强行通过封锁线的地方。孤身与敌人强大火力周旋，将里面的军人全部清除，在2楼的架子上有只箱子，从里面拿到急救包。

帮助独行者：此任务在新手营接，寻找一名很自负的小伙子，帮助他击退狗群，那家伙就在新兵营的东方，与他对话，他完全拒绝主角的好意，要单独对付怪物。这时前往南北两处消灭疯狗，达成帮助他的愿望。

救援沃夫被囚禁的兄弟：营救目标在村庄的东北方，那里有处强盗营地，先清除强盗，与囚犯对话并扔支枪给他，随后有大群怪物冲进营地，清除怪物后，小心地护送他回村，交任务得1500卢布。

消灭破坏农场里的强盗：从独行者基地的商人那里接任务，强盗只有4名，远远的枪杀就行了，不要去招惹那群疯狗。

送还魔法伏特加酒：此任务要寻找故去化学家所藏的美酒，前往地图东方的铁路线，在铁路的右侧有辆脱轨的车厢，跑到中部蹲下身，在车厢底部藏有一只背包，找到魔法酒。

送还Trophy Akm-47/2：此任务在与独行者好感度达到一定程度才会开放，能得到传说中的好枪（不交任务便可据为己有了）。前往基地东南的车站，利用木头爬到一幢破仓库的屋顶，跳到顶层的阁楼里，发现地板上倒着一台冰箱，将冰箱门用枪射开一条缝，搜索一下就能找到了。

第三幕 废弃区

来到废弃区地图，前往指示地点找一个叫鼠的独行者，不料那家伙被杀掉了，搜索尸体后前往地图东北方，向鼠的信使打探消息。那信使正紧张兮兮地蹲在石头上，我受邀清理围攻过来的疯狗。完成任务后得知他叫瓦斯言，正在追踪那个叫方的潜行者，得知方已去了黑暗山谷。

支线任务

消灭车站的敌人：此任务在加入独行者阵营后

自动触发，完成难度较大。注意在前往废弃区的路上搜尸，能拿到一把IL86。废弃区的西部有座大院，入口在西侧。先清外围，地形较开阔，扔手雷迅速炸掉，清完外围的4名强盗再接近大门，这里会陆续出现10余名强盗，射杀后进入大型车库，在头顶的天桥上会出现增援的强盗，找好掩体藏身，随时根据敌人的移动来调换掩体。此任务完成后还会刷新，可多次完成。除此任务外，此地图还会随机触发保卫跳蚤市场、集合点、远离集中营的营地、打通山中营地等战斗任务。

送还家传手枪：此任务在贼人前哨的队长处接，手枪藏在北部跳蚤市场附近的一株灌木中央。

送还魔法皮甲：此任务在贼人前哨的队长处接，前往地图东部的山林，那里有小范围的辐射风暴，搜索一具尸体拿到皮甲。

从弗里西的营地拿取PDA：此任务找跳蚤市场的狂野那普接，可直接向弗里西要PDA，或者趁他不在翻找他的工具箱，PDA在箱底的夹层里。


荒凉的车站已经被强盗占据了


协助信使清理围攻的疯狗


武器不及时修理会经常卡弹，这在战斗中是很要命的

第四幕 黑暗山谷

刚进入山谷遇到自由团的前哨，几名戒备的家伙端枪对准了我，警告我别轻举妄动，我只好从命，乖乖地收起武器站在原地。不久一名队长上前询问我，得知我是来找方的，他说那家伙可能已经丧命了。

缓和了紧张的气氛，终于可以自由行动了，按照指引我来到北部的自由团基地，与指挥官史楚金见面，得知方曾跟自由团的首领做过交易，若想见他们的领袖，必须要完成交给的任务。于是提枪来到野外，前去剿平怪物的巢穴。而后回来见指挥官，他又交给我一个运送子弹的任务，找商人阿索物领取子弹，然后动身去前哨。在前哨发现所有的士兵都死掉了，搜索尸体找到一个PDA，返回基地去见自由团的领袖契科夫，根据PDA查出指挥官是泄露军事行动情报的卧底。如今指挥官逃亡了，我受托前去调查攻击自由团的主谋，这样才能从他那里得到有关方的情报。接下来前去追击叛逃的指挥官，前往基地的南方与自由团的小组会合，和他们一道进攻佣兵占据的院落，将里面的指挥官击毙，从尸体上翻出一个PDA，回基地交给契科夫，得知是佣兵团在一直攻击自由团，同时还得到方的消息，契科夫一直怀疑方收集那些古代破烂的用途，派技师黑了他的PDA，根据监测显示，方现在回到了废弃区。

一路追踪到废弃区的跳蚤市场，发现方躲在地下室，我没有马上进去。跑到墙角找到一个储藏箱，将身上的装备都存放到里面（身上还有钱的话，也都全部花光）。现在我身上一无长物，来到建筑物后开木门，沿阶梯进入地下室，这时一枚手雷在我身边炸响，当即不省人事。也不知过了多久才苏醒过来，隐约听到两名强盗的对话，说那个人跑掉了，可能是方吧。两名强盗洗劫了我身上的所有财物，当他们离去后，晴空的列别捷夫发来讯息提醒我找到方遗留的PDA。PDA就在身后的小黑屋里，墙角还有手枪和零散的子弹。列别捷夫分析了方的PDA数据，得知一群不明身份的人闯入了特异区的中心，他们的行动会再次引发大风暴，因此要尽快找到他们。

支线任务

拿回你的装备：如果在被抢之前将装备都存到箱子里，此任务也不必做了。如果没有封存，就要到地图的废车场附近杀强盗，装备在附近的一只铁箱里，不过钱是拿不回来了。

响应SOS呼救：在地图的入口附近的据点传来呼救声，连忙赶去帮忙，发现那里的自由团士兵都被怪物杀死了。

送还吉他：前去寻找被偷走的吉他，是Serega女朋友送给他的信物。它被藏在南方一座废弃工厂屋子的保险箱里。

调查加油站：此任务在自由团基地接，前往基地边上的加油站，清除里面的4名强盗完

成任务。

夺取农田营地和沼泽营地：主线击毙指挥官后，契科夫确定佣兵团是利用一条密道进入山谷的，利用老旧的测量站可以探查出密道所在。因此要开启3座天线，其中2座被佣兵占据，将它们夺回来。战斗结束后再找契科夫，拿到一个闪存盘。

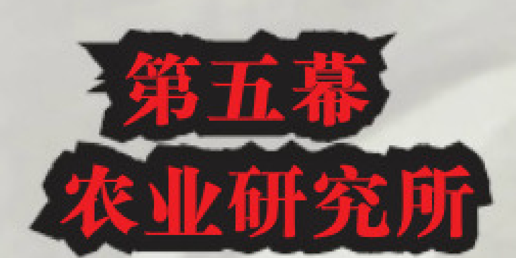
消灭工厂前厅的敌人：随机任务，在得到方的消息后开放，配合自由团部队消灭工厂里的佣兵，任务完成回基地领取1000卢布。

送还装有电影的闪存盘：此任务在占领工厂后开放，闪存在基地附近辐射区里的灌木丛中，交任务得到1500卢布。

送还8倍瞄准镜：此任务在占领工厂后开放，瞄准镜在地图东南部辐射区的一具尸体上，交任务得到2000卢布。

技师的朋友：在自由团基地晚上11点找技师接，得知他的好友带着份珍贵资料下落不明。于是前往基地西边的油罐顶部找到一具尸体，将他身上的PDA交还技师，得到报酬2000卢布。

SVDm2狙击步枪的获取：SVD的精准高，伤害大，是游戏中的极品装备。自由团基地里有3个家伙装备着这种武器，其中一个在酒保附近，一个在改造技师附近，另一个巡逻走动，可以直接杀进去，不过最好的方法还是暗杀，只是友好状态下的基地中是不能使用枪支的。首先确定要杀的是技师附近的狙击手，跑到基地的北侧围墙外，站远些，用望远镜确定那名狙击手的位置，手上换改造好且带瞄准镜的步枪将他狙杀（需多尝试几次，因为距离实在太远了），看地图确定目标死亡，存档。狙击手的死有很大机率被西门的哨兵发现，直接拾枪的话会受到攻击，安全的方法是先避开他们，跑去找自由团的领袖谈话，要求加入自由团，这样他们的敌意就可消除了。暗杀狙击手的后果是，有机率使改造技师消失，建议行动前将装备改造完。在后面打军事基地时，在一座塔楼上也有名拿SVD的狙击手，杀掉就能捡了。



第五幕 农业研究所

来到农业研究所的前哨站，这里驻扎着纪律团的军队。和队长谈话，他提醒我若想赚外快，不妨去找他们的头儿谈谈，他们正好有一组队员往基地方向去，我可以跟随行动。跟着他们的队员一路行去，途中遇到变异的僵尸，能像猴子一样敏捷地奔跑跳跃。小组队员到达前方的哨所便停下休息，剩下的路程便只有我一人行走了。

来到纪律团的基地，在大楼的3层找到克雷洛夫将军，得知他在一次炸毁隧洞的行动中引出那种猴子僵尸，它们擅长挖洞和在地下活动，为了消灭它们务必要将水塔的蓄水池阀门打开，这样便能将洞中的怪物全部淹死。按坐标指示来找到洞口附近，看到纪律团的士兵已被猴子僵尸杀死，在附近找到洞口进到地下迷宫。换上霰弹枪，前面是泄露的燃气管道，往右转，斜喷的火蛇要蹲着贴墙根闪过去，像那些僵尸一样硬闯只会被烧成骨灰。跑到走廊末端，进入一座圆形大厅，在这里与一只脑波怪战斗，它的攻击方式是吸引，能将对手瞬间拉到身前攻击，建议一边补血一边退后射击，同时小心飞扑过来的幻影。将怪物打倒后，迅速往附近的控制室里跑，里面的管子上有个硕大的阀门，转动后出现倒计时，只有1分钟时间逃离这里。在阀门的右侧升起一道闸门，这时快速冲出去，沿着螺旋状楼梯往下跑，进入一条隧道，成群的老鼠似乎嗅到了危机的气息，箭一样地逃窜，我反其道而行之，往左边通道一直跑，沿一道竖梯爬上去，到达上层的走廊。



和纪律团小队一道前往基地



左墙的圆洞可找到潜行者小组的藏匿地

接下来要寻找潜行者小队的藏匿点，沿着弧形的走廊前行，遇到强盗的阻击，歼灭他们后观察左侧墙壁发现一个圆洞，钻进去爬竖梯找到一间密室，在墙台上找到一个PDA。晴空的列别捷夫通过PDA数据查知，史特列洛克的小队曾经到过中心区，并且他们计划再次到达那里，如果让他们遂愿的话，将会引发第2次大风暴，强大的辐射波足以将特异区中的一切生物化为乌有，绝不能让这种情况发生。史特列洛克刚刚动身前往杨塔去了，我必须前往那里堵截他。退回走廊，一路沿着楼梯奔跑，脱离这片阴森恐怖的区域。回到纪律团基地找克雷洛夫将军交谈，然后动身前往杨塔。

支线任务

送还纪律团的突击步枪：纪律团的士兵将武器落在独行者的基地了，希望主角能帮他拿回武器。于是赶到地图北部的独行者基地，在主建筑一层的箱子里找到步枪。

送还士兵的密码箱：纪律团的士兵在撤退时被迫丢弃了装有补给的箱子，前往主线任务放水的地下区域地图，在弧形通道的一端搜索一只大箱子，在里面找到装备箱，还有很多子弹补给。

送还有秘密信息的PDA：在纪律团基地接，前往废弃场的地图东部，在一只铁箱中找到被强盗抢劫的PDA。

送还撕裂者霰弹枪：此任务在纪律团基地接，前往基地东方找到一个洞穴，搜索到一支撕裂者霰弹枪。

帮助独行者：在路过地图西北角的沼泽地时随机触发，帮助独行者清除围攻的强盗，交任务可获得一件改造过的潜行者服装。

摧毁强盗营地：在独行者营地接，强盗盘踞在地图东边的隧道里，给独行者的基地带来威胁和压力，必须将他们清除掉。沿铁轨即可找到隧道口，进去射杀强盗完成任务。

送还神器“薄膜”：在独行者基地接，前往此地图东方沼泽或杨塔北部沼泽的水里都能找到“薄膜”，回去交任务得到2000卢布。

送还神器“电池”：在独行者基地接，神器在独行者基地有闪电的建筑的2楼尸体上，交任务得到2000卢布。

摧毁变异生物的巢

穴：此任务在独行者基地接，前往基地北方不远找到巢穴，跳到石头上将怪物杀到一定数量即可完成任务。

寻找PDA：在独行者基地的西北角有4只大油罐，中间有一道竖井可爬下去，在里端有一位隐士出售一些改造后的武器，还有火箭筒和科学家药包。从这位隐士手里还可接到一个支线任务，前往基地东方的沼泽，进入吊脚屋搜索尸体拿到一个PDA，将它交给隐士得到闪存和榴弹发射器部件。


前面的铁桥是必经之路，不过对岸被强盗团占据了

找到训练手雷。

送还神器“红花”：神器在地图南方的沼泽附近的一具尸体上，不交任务可据为己有。附近的沼泽水中还有另一神器“薄膜”。


这位老人会告诉你前往利曼斯克的方法

第六幕 杨塔

来到杨塔，帮助独行者清除科学家营地的人形僵尸，然后进入建筑内部找萨哈罗夫教授谈话，得知史特列洛克曾来过这里，声称去过异特区的中心，他和教授进行了一桩交易，带着新研制的电磁波屏蔽装置前往工厂，试图越过致命的焦脑器。不过根据卫星收到的跟踪信息，信号源已经在工厂内中断了，看来他已凶多吉少。我向教授询问进入工厂的方法，他提出要我先寻找份文件来确定射线的来源，这样他才能帮助我找到史特列洛克。


来到杨塔找萨哈罗夫教授谈话

离开科学家营地，前往西北不远处望到工厂的围墙，绕到西侧的围墙外清除一群变异怪物，搜索尸体找到一个PDA。返回营地，这里又遭到人形僵尸的袭击，帮他们清理敌人，建筑的铁门才会开启。将PDA交给教授，得知那些人形僵尸就是工厂制造的，PDA里的东西有制造设施的操作手册，工厂里的失效力场是由于冷却模块的故障造成的。接下来我要前去会见列夫提队长，和他们一道前往工厂重启冷却系统。

见过列夫提队长，和他们的小队翻墙进入工厂内部，然后去重启冷却系统。开关在屋顶，队长在那里操纵机器，这时有大批人形僵尸从不同方向涌出来，协助队员清理它们，在3分钟的时间内保证队长的安全。冷却系统重启成功后，我和独行者们开始撤离。根据信号显示，史特列洛克已进入红森林，于是我从工厂的大门进入红森林。



进入红森林后看到前面有个家伙在拼命狂奔，正是史特列洛克，他还警告我继续追他会没命的。不管那些，尾随他来到一个隧道入口，在这里遭遇大队埋伏的敌兵，我没办法继续追随，只好小心地清除这里的伏兵。不久，隧道那边传来爆炸声，原来史特列洛克将隧道炸掉了，阻绝了继续追击他的路。

晴空的列别捷夫提醒我，只能在前往利曼斯克的路上堵截史特列洛克了，那里有一条隧道，不过要从另一边启动铁桥，而那里正是强盗盘踞的地方。接下来我要找位叫弗雷斯特的老前辈，他能帮助我找到安全的路线前往利曼斯克。此时不远处传来求救的讯号，我沿来路往回跑，进入一道铁门，在地上找到一堆尸体，从尸体上的PDA得知，在森林深处有一个特异点通往森林外部的老屋。前往地图北部森林找到特异点，爬上旁边的坦克车纵身跳入特异点，我被传送到纪律团的一处基地。进入建筑的2层找弗雷斯特老人谈话，得知独行者已经知道进入利曼斯克的新途径，不过他们被困在空间泡沫中，并且他们的讯号太弱，不能确定具体的位置。接下来要前往军方仓库，那里的山顶信号会好一些，或许能发现那些独行者的确切位置，然后再帮助他

支线任务

送还像手雷的纪念品：在独行者营地接任务，进入工厂后往右边搜索，在一株灌木丛中

们脱困。

支线任务

保护去特殊地带的潜行者：此任务在独行者的营地接，同时还有个夺取凶恶营地的任务。跟随小队在森林中行进，最终进入一处变异怪物的巢穴展开屠杀，清完怪物穿出巢穴来到另一边的山坡，集中火力射杀一只大头怪，然后进驻山脚的营地，清完怪物固守一段时间，完成后可得只神器。

送还试验设备：此任务在独行者营地接，要去寻找一种测量特异点强度的装置。它就在主线任务寻找指南针的那座矿井里，跳落地下洞穴，在一具尸体上找到。

送还坦克用机枪：此任务在纪律团接，在森林里找到一辆坦克车，拆下它的机枪，喜欢的话可以不交任务，留着自用。

送还含有红森林地图的PDA：此任务在纪律团接，在红森林的一片闪电区域里有3具尸体，从中一具尸体上搜索到PDA，不过附近的怪物很多，要快速冲过去捡，然后迅速撤离。

第八幕 军方仓库

前面是一个自由团的前哨站，他们正陷入困境，很多潜行者和佣兵都莫名其妙的失踪了，一周前有队佣兵前往村庄搜索，目前音讯全无，我于是自告奋勇去村庄探察情况。

来到不远处的村庄，在这里找到那群佣兵，得知他们的一组小队前去搜索一件神器，不幸遭遇大风暴，风暴击中神器而使小队幸运地活下来，不过随后又神秘的失踪了。他们试图爬上水塔接收讯号，不料却遇到难缠的吸血怪物。接下来我前往村庄旁的旧水塔，爬上水塔听到佣兵发出的讯号，他们被困在一个扭曲的空间里无法出去。下水塔的时候遇到一群疯狗，清除后再杀一只吸血怪物。


桥头战斗的重点是狙击山顶出现的狙击手


清除强盗，终于可以由铁桥过河了

返回红森林找弗雷斯特老人谈话，原来是风暴改变了自身空间层，利用一个叫指南针的神器可以走出来，不过它被一伙强盗打劫了。前往西边的森林，在那里找到一处矿井，进去清剿盘踞的强盗。注意，在入口不远有竖梯的地方可以跳到下面，用探测器可以找到一只神器，再引电球怪撞开一道木门便能离开这里了。在一间寝室的桌上找到神器指南针，将它交还给弗雷斯特，他交给我一把改装过的狙击步枪（VSS），随后返回军方仓库。

前往废弃村庄找佣兵团的队长交谈，向他们讲述如何解救困在扭曲空间的人，然后和他们一道前往军方基地夺取信号发射器。由于佣兵团和军队不能正面冲突，于是联系了自由团方面的帮手。还好我之前没有贸然加入纪律团，否则我只有孤身作战了。前往军方的基地消灭所有军人（基地哨塔上有拿SVD的军人，杀掉他可抢到这件极品武器），通讯塔此时可以使用了，爬到塔顶操作控制台向被困的佣兵发送出口坐标，随后收到晴空老大列别捷夫的消息，他们已经到达铁桥，准备和守卫的强盗团开战。

回到红森林，在路口的尸体上拾到一支狙击步枪（AN94），回基地改造后，它的精准性和伤害力都得到了提升。赶到桥头，看到晴空部队已到达这里，不久，那群从扭曲空间脱困的佣兵也到达铁桥对岸，这时的任务是掩护他们降下铁桥。

我摸上桥上的建筑二楼，手中换上狙击步枪，利用瞄准镜观察对岸的强盗。那边的佣兵开始启动机关，强盗朝他们发动进攻，我敏捷而准确地射杀几名，不久山顶出现狙击手，我的重心转移到他们的身上，一露头便狙杀，若稍有迟疑，他们就会狙掉放桥的佣兵。掩护佣兵成功后，他们将铁桥放了下来，我随晴空部队一道冲过铁桥。向佣兵团道谢，从队长那里得到神器“火焰”，然后动身前往利曼斯克城。


和晴空部队一起来到这座宁静的小镇


小镇上不见居民，一片荒芜败落的景象

支线任务

送还电磁弹：在佣兵团的营地接，在地图北部有一架坠毁的直升机，在旁边的箱子里拿10枚电磁弹，交任务得2000卢布。

支线：送还神器“火焰”：在自由团营地接，前往村庄的一幢屋子里杀隐形吸血怪，在地上的尸体上搜到神器火焰，属性还不错，流血+60、辐射+3，喜欢的话可以留下。如果交任务则可获得穿甲弹和一把装有榴弹发射器的步枪F2000。

送还神器“肉块”：在独行者营地接，前往地图东侧的沼泽地，那里有强烈的毒气，跑到吊脚屋里从尸体上拿取神器，属性是抗化学腐蚀+3、辐射+1，交任务可获4000卢布。

第九幕 利曼斯克

利曼斯克是一座宁静的小镇，而我们的到来打破了这里的宁静，黑石部队在这里精心制造了陷阱等着我们。沿着小镇的街道前行，在转角处遭遇猛烈的火力袭击，沿墙根绕到阳台一侧，狙杀上面的机枪手，随后由左侧进入楼里，逐屋清理敌兵。清完楼里的敌人后，经过街角来到十字路口，躲到掩体后射杀对面的几个家伙。我们来到有喷泉的方型广场，在这里又遭到敌人的围袭，我用狙击步枪清除掉屋顶的几名枪手，迅速跑

到街道末端，这里的路不能直接穿过去，要由右边的铁门进入一个破败的院落，里面有几名敌人，清完沿石阶进入一幢楼里。透过窗户看到晴空部队在一道河岸受阻，于是我沿北侧石阶下去到河岸找他们的队长，得知对岸小楼的阳台上埋伏有枪手，务必要尽快清除以使晴空部队通过小桥。我利用晴空掩护的时机冲到对岸，绕到左侧掩体后狙杀阳台上的机枪手，随后再进入楼里清剿残余。

接应晴空部队过河后，从小楼一层绕到后院，此处往北的道路都被封死，沿唯一的路往西侧河岸摸索，看到被风暴漩涡阻住的街道，由它们的间隙左右穿行过去。跳上屋顶越过去，前面是一片建筑工地，各层埋伏有大量枪手，躲到掩体后小心狙杀，随后进入建筑扫荡，然后绕到楼后跳上集装箱，再走围墙跳到外面与晴空队员会合。前面的街道末端塔楼上有狙击手（不用尝试狙杀他，目前他是无法杀掉的），晴空队员原地待命，我由右侧的建筑绕过去探察，发现街道中央拦有电网不能通行。折返向晴空队长汇报，接下来由他们牵制狙击手的火力，我去寻找电闸。

跑到右边小楼2层发现电闸在街道右侧的建筑里，由阁楼攀上小楼屋顶，再沿屋顶跳到空中的管道上，沿管道走到那幢建筑的阳台，清掉2名伏兵，跑到尽头爬竖梯到上层，再沿竖梯爬下去，在另一边的阳台墙上关闭电闸。这时面向塔楼，看到塔楼里面的狙击手，引爆他身旁的燃气罐，终于将这个讨厌的家伙清掉了。回到街道，和晴空队员一道穿越电网，来到荒废的医院。


晴空小组在桥头受阻，要解决对岸楼里的枪手才能前进

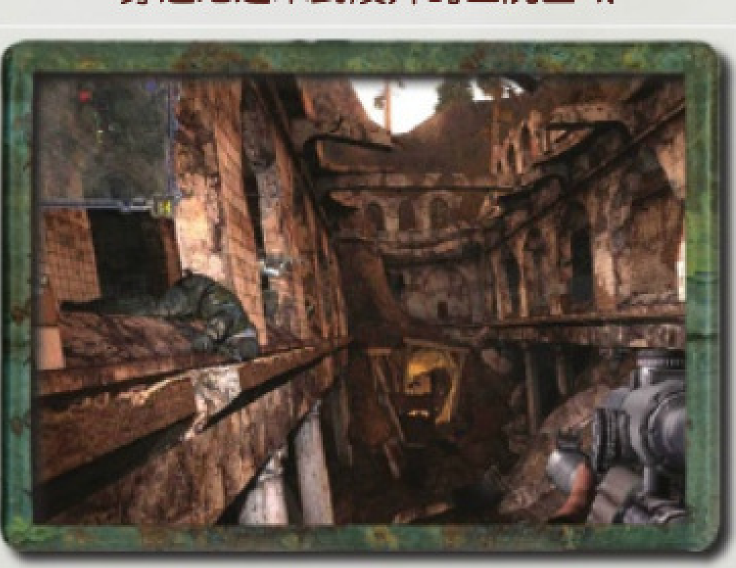

高塔上有狙击手，要想办法接近并清除掉他

第十幕 荒废的医院

沿山谷前行看到沉陷的医院废墟，前面传来急促的呼救声，晴空小组遭到黑石部队的阻击。进入废墟里的地道，穿上去来到医院大厅第1重院落，在这里与晴空小队会合，得知对面埋伏有狙击手和机枪手，他们将由我来清除。

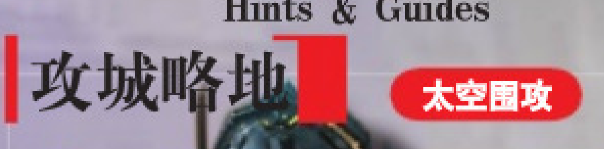
由右边的门下楼梯来到大厅右侧，快速往左侧的门里冲，补完血后沿楼梯上去来到大厅左侧的阳台，清理完伏兵后观察狙击手躲在大厅右侧顶部的石墙后面，扔手雷过去炸他。而后跑到阳台尽头过木桥，到达大厅右侧阳台，清理这边的枪手，然后居高临下狙杀掩体里的机枪手。清完机枪手、狙击手以及伏兵后，晴空队员会炸开一道门，过去由左壁的小洞绕到后面，这里是医院大厅的第2重院落，继续清剿伏兵。往前会遇到敌军武装直升机，如果之前有拿火箭筒和火箭弹的话，将它轰下来，有VSS狙击步枪也可。摧毁直升机后，对面平台涌现一群敌兵，清完由右侧平台末端的洞跳下去，往前来到大厅第3重院落。不要贸然行前进，这里埋伏着大量的枪手，小心清理一会儿，顶住1分钟的猛烈进攻，敌人开始撤退，不过火力依然强大。不久晴空队员赶至牵制敌人，我冲过土堆进入末端的洞穴。


穿过地道来到废弃的医院区域


跑入对面的地道便可进入核电站

尾声 切尔诺贝利核电站

在这里遇到晴空的列别捷夫，扫描史特列洛克的PDA频率后确定他的位置，这时我要利用身上的电磁枪来破坏他身上的辐射保护。经由传送点前往各个平台，观察小地图中史特列洛克的位置，寻找有利的狙击点来打他，在开始通道便是不错的地方，运气好可打掉他8成的血。后面的平台敌人出现较多，没什么机会来狙击他。将他的防护层打掉后，核电站发生大风暴…… P





■游侠 神之影

良品	7.0
制作	Gas Powered Games
发行	Sega
类型	动作角色扮演
语种	英文

文化包容性：7.0　上手精通：7.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：6.0　剧情：6.0

为什么要玩这款游戏

《太空围攻》是Gas Powered Games最新开发的APRG大作，尽管著名设计师克里斯·泰勒并没有参与直接开发，但整个开发团队几乎是《地牢围攻》的原班人马，实力不容置疑。经过一年多的精心制作，《太空围攻》展现了不少较为突出的亮点，例如冷热兵器的结合、好莱坞式的科幻剧情、道德与人性的选择，三者天衣无缝地穿插在一起，构建成游戏的精髓部分。此外，玩家在游戏中对于是否要放弃人性进行生化改造的两难选择，也会给游戏剧情带来不一样的结果，这也就是《太空围攻》的魅力所在。更重要的是，游戏战场已从幽暗阴森的地牢转变为广阔神秘的外太空，相信能给大家带来与《地牢围攻》完全不同的感觉！

剧情故事

在遥远的未来，人类在外太空找到一个适合居住的星球，于是派出一艘殖民飞船前去考察。一周后，登陆该星球的考察队员和殖民者均遭到外星生物（Kerak）的袭击，五万人在此丧生。但事件并没有结束，愤怒的外星生物发动了几次大规模的反击，将人类的定居点和殖民飞船一一摧毁，并势如破竹地向地球袭来，试图摧毁人类最后的堡垒。

两个月前，地球联邦就开始了逃亡计划的准备，针对逃亡途中可能遇到的困难，地球联邦制订了种种规定，例如逃亡人类将不享有任何人权，贵族享有食物优先分配权等等，但配备大量军队和武器却没有被采纳进去。地球联邦为了避免造成混乱，还隐瞒了外星生物即将袭击地球的消息。没想到，成千上万的逃亡飞船遭到了外星生物拦截和摧毁，仅有阿姆斯特朗号成为此次逃亡的唯一“幸存者”，但还是有一艘外星生物的登陆舰避开阿姆斯特朗号的火力攻击，成功在其后侧登陆，多亏飞船士兵的顽强抵抗，才勉强压制住外星生物的攻击。作为飞船导航系统的智能计算机（POLIT），决定让所有人类进入冬眠状态，然后在飞船上释放毒气，希望能毒死外星生物。

但是，毒气计划并没有成功，面对外星生物的猛烈攻击，不受人权约束的智能计算机做出了一个它认为能够延续人类种族的决定：让平民与机器结合，制造出一种比外星生物更为强悍的战士。与普通改造不同的是，这种结合方式的主控方是计算机，而人类脑部将失去身体的支配权。刚开始，智能计算机只是对已植入机械义肢的平民进行改造，但数量过少，无法扭转不利的局势。最后，智能计算机将改造目标转向还没有植入义肢的人类，通过日益成熟的改造技术，生化人终于变得强大起来，但同时也失去了人性。幸存的人类逐渐从冬眠中苏醒过来，他们却发现敌对势力变成了两个，只好再次拿起武器保护自己，同时也开始了东躲西藏地狱般的日子。

两周过后，主角沃克从冬眠中苏醒过来，他发现周围一片狼藉，与智能计算机的通讯也时断时续。与很多人类一样，沃克并不知道智能计算机已为人类准备了一个可怕的未来。在糟糕的通讯条件下，沃克意外地与瓦格斯指挥官（Vergas）取得了联系，得知对方正在全力搜救幸存者，自己随后也投入了救援行动。在前往娱乐室的途中，沃克收到一位女驾驶员吉娜（Gina）的求救信号，于是从外星生物的阻拦中杀出一条血路，但救出吉娜的同时，第一次遇到了生化人，吉娜也不清楚生化人的来历，但他们所使用的武器与外星生物一样，让两人误认为生化人是外星生物制造出来的。

在飞船医疗中心，吉娜利用娴熟的网络技术，将医疗中心与外界隔离开来，同时与智能计算机取得联系，智能计算机则决定与沃克合作，共同消灭飞船上的外星生物，但它却隐瞒了生化人的真相。为了不再孤军奋战，沃克成功修复一具已损坏的机械人，这个机械人最终也成为了沃克的战斗伙伴。通过网络搜寻，吉娜发

现人体改造专家德索托博士正躲藏在中心花园做最后的抵抗，于是让沃克赶去救援。救出博士后，博士将一只电子眼送给沃克，声称可以提高战斗力。尽管智能计算机和德索托博士都建议沃克安装电子眼，但吉娜对可怕的生化人心有余悸，极力反对。

返回医疗中心时，沃克与昔日战友杰克取得了联系，得知他双腿受伤，动弹不得。通过吉娜的帮助，沃克成功将杰克救出，并用轮椅护送杰克返回医疗中心。这时有个人通过通讯频道发出求救，声称自己周围有很多幸存者，但是坚持不了多久。吉娜指出，要去那个地区必须先恢复轨道交通，而通往轨道交通控制中心的门被工程师墨菲锁住了。沃克赶到生命补给室，再三向墨菲保证安全，墨菲最后才同意开放权限，但他们没走多远就被外星生物包围了，幸亏沃克的火力点较猛，两人才成功穿过了生命补给室。在路途中，通讯频道传来瓦格斯指挥官的惨叫声，这意味着他遇难了。

在智能计算机的指引下，沃克完成了不少任务，包括恢复轨道交通、消灭外星生物首领等等。令人意外的是，沃克发现生化人与外星生物展开了激烈的交战，这也让他对生化人的来历产生了怀疑。为了寻找真相，沃克从生化人尸体上找来一块没有损坏的电子改造芯片，并交给德索托博士研究。研究结果是，这块芯片会导致



修复机械人，它成为沃克的战斗伙伴

人体大脑直接死亡，而身体将不再接受人脑的命令。通过对芯片回路的观察，沃克终于明白这块芯片的制造者正是他们最信任的智能计算机。智能计算机对此供认不讳，坚持认为这是唯一延续人类种族的方法，也正是它的努力才使得沃克能在冬眠状态下多生存两个星期。但是，沃克等人却无法认同智能计算机的行为，认为将人类改造成杀人机器和保护人类是完全背道而驰的。

为了阻止智能计算机的疯狂行为，沃克立即赶到最近的一个生化工厂，关闭了那里的设备。可是，只要智能计算机不被关闭，它都能在任何合适的地方进行改造。但是德索托博士又担心智能计算机关闭后，生化人的行为会无法预测。无奈之下，沃克



外星生物一直是头号敌人

只好赶往舰桥，将德索托博士编写的病毒注入网络，以便在关闭智能计算机之后还能控制生化人。当寻得2把通往舰桥的钥匙后，沃克惊讶地发现第3把钥匙正在移动，这把钥匙一直由瓦格斯指挥官所持有，但他已经遇难了。不过真相很快被揭晓，原来是瓦格斯指挥官被智能计算机改造成最新型的生化人，拥有四条腿的怪物。

击败瓦格斯指挥官后，沃克成功进入舰桥，就在他要将病毒注入网络的同时，一个鬼魅般的身影跳了出来，三下五除二将沃克击晕了。沃克醒来后，发现自己被绑在手术台上，旁边还站着个双手持剑的女生化人。智能计算机得意地宣称，沃克将会是它最杰出的生化人，他不仅会把所有人类幸存者一个个送上手术台，还会打败外星生物，成为人类的未来。就在这时，沃克的机械人破门而入，瞬间将女生化人击毙，原来是德索托博士和吉娜通过定位，将机械人送到沃克所在地，才成功救了沃克一命。脱困的沃克随即将病毒注入网络，等待它的发作。

这时，医疗中心遭到意外袭击，智能计算机手下的机械守卫正与一种没见过的外星生物交火。消灭外星生物后，沃克等人发现这些生物经过了生化工厂的改造，很可能是外星生物攻占了智能计算机的一个改造工厂，并通过里面的设备对自己进行了强化。随后，通讯频道响起，沉寂许久的幸存者请求救援。当沃克赶到时，见到满地都是尸体，强化后的外星生物突破了防线，幸存者已经全部遭遇了不幸。愤怒的沃克决定赶往生化工厂，消灭那里所有的外星生物，在那里等着他的却是外星生物最新的改造成果——巨型生物“战神”。经过九牛二虎之力，沃克才将这个怪物击倒在地，同时他也发现这里正是外星生物入侵飞船的地方，于是他操纵终端电脑，强行将外星生物登陆舰脱离出去。沃克原以为就此摆脱了外星生物的骚扰，但吉娜提醒他，外星生物在舰尾建立了多个信号发射台，正引导后面的外星生物战舰继续追击阿姆斯特朗号。没办法，沃克只好穿上宇航服，跑到舰外将这些发射台逐一关闭。

在返回途中，沃克听到通讯器传来吉娜的尖叫声，便心急火燎地赶回医疗中心，却发现所有人都不见了。这时，杰克出现了，他说他想了很久，认为智能计算机是对的，外星生物会一直追击人类，人类只有全部接受改造，才能在下次被外星生物攻击时做好准备，拥有反抗的力量。因此，他将医疗中心的幸存者全部交给了智能计算机，而智能计算机也给他安装了两条电子义肢，让他拥有与外星生物战斗的能力，据说智能计算机还将为他打造一副全新的躯体，所拥有的力量大大超过人体可能达到的极限，能够轻而易举将外星生物撕成碎片。最后，杰克诚挚地邀请沃克加入智能计算机和他的行列，但沃克拒绝了他的邀请，杰克也只好失望地离开了。

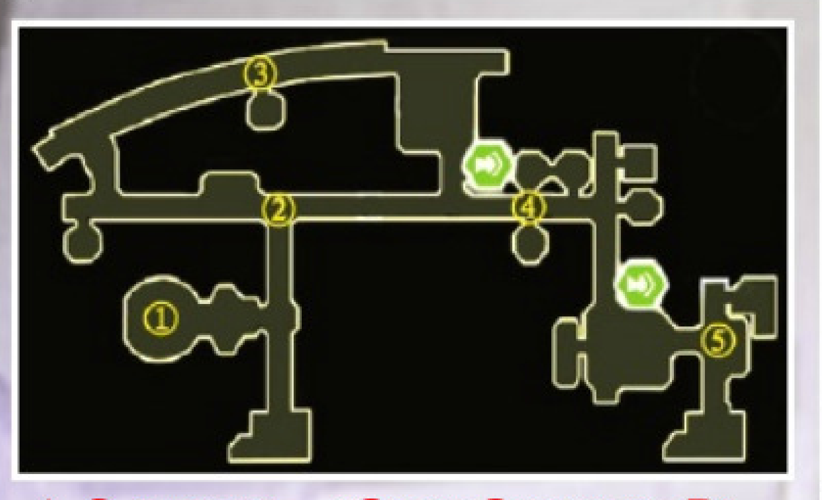
随后，墨菲主动与沃克取得联系，将自己被关押的位置说了出来。救出墨菲之后，沃克通过被改造的双胞胎获得了吉娜的位置，在救出吉娜的同时，发现缺了德索托博士一人。吉娜知道德索托博士被关押的地方，但智能计算机在那里设下了埋伏，等着沃克送上门。救出博士后，博士建议马上关闭智能计算机，但智能计算机的终极打手杰克却挡在路上，这时的杰克已经完全改造成生化人，实力非常强大。最后，沃克击败了杰克，赶到中央电脑室关闭了智能计算机。事件告一段落之后，沃克和吉娜也将寻找属于自己的星球…

流程攻略



← 1.入侵 （Intruders）

①在出发点，与队友一起联手对付冲入飞船的外星生物；②护送杰克前往控制室，在此处乘坐升降机来到上层；③抵达控制室后，沃克负责同步引擎，杰克负责接通领航电脑；④需要接通3个引擎控制器，室内有强烈辐射，可借助“疾跑”技能加快移动速度；⑤返回运输终端，需击退不断进犯的外星生物，直到市民全部逃离后再搭乘运输机离开。





↑ 2.休眠室 （Crew Quarters B）

①从冬眠中醒来，发现外星生物并未清除，需寻找能对抗它们的武器；②右边的近路被封锁，只能沿左边的远路前进；③一路上会遇到不少外星生物，可用手中的电磁刃逐个解决；④在此处可捡获一把双手冲锋枪；⑤还会遇到不少外星生物，这次可用双手冲锋枪对付它们。



← 3.娱乐室 （Crew Recreation）

①前往娱乐室的途中，收到吉娜的求救信号，需要赶去救她；②在此处可获得工程技能“火焰弹”，需持枪才能使用；③经过控制中心时，要突破众多外星生物的围攻；④来到篮球场附近，乘坐升降机返回上层；⑤消灭所有生化人，救出被困于此地的吉娜，并护送她逃往医疗中心。



→ 4.医疗中心主层 （Medical Center Delta）

①护送吉娜前往医疗中心，来到此处时选择左边的通道；②抵达控制室后，吉娜要求寻找能对抗外星生物的其他武器；③在此处能找到一个已损坏的霍奇森机械人；④在此处能找到可修复霍奇森机械人的零件；⑤修复机械人之后，带着它前往中心花园寻找德索托博士。

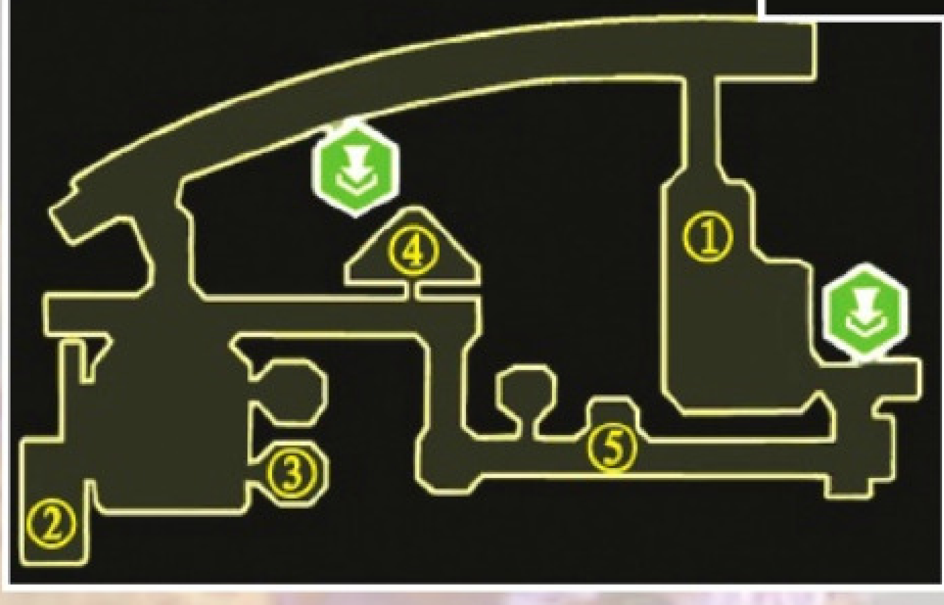


→ 5.氧气供应室 （Oxygen Supplementation）

①前往中心花园的途中，还要穿过狭长的氧气供应室；②在此处可捡获一把超音波霰弹枪；③在此处会遇到众多外星生物，可使用超音波霰弹枪对付它们。

↑ 6.中心花园 （Atrium）

①经过中心花园的走廊，可让机械人顶在前面吸引火力，但要注意恢复机械人的生命；②降落至中心花园时，众多外星生物从天而降，可用“破碎风暴”技能将它们震开；③在此处乘坐升降机离开中心花园，可引出外星生物来引爆附近的地雷；④在尽头处炸开障碍可找到德索托博士，但稍后要面对众多外星生物的袭击，需小心应付；⑤击退外星生物之后，可沿着前方新出现的近路返回医疗中心。



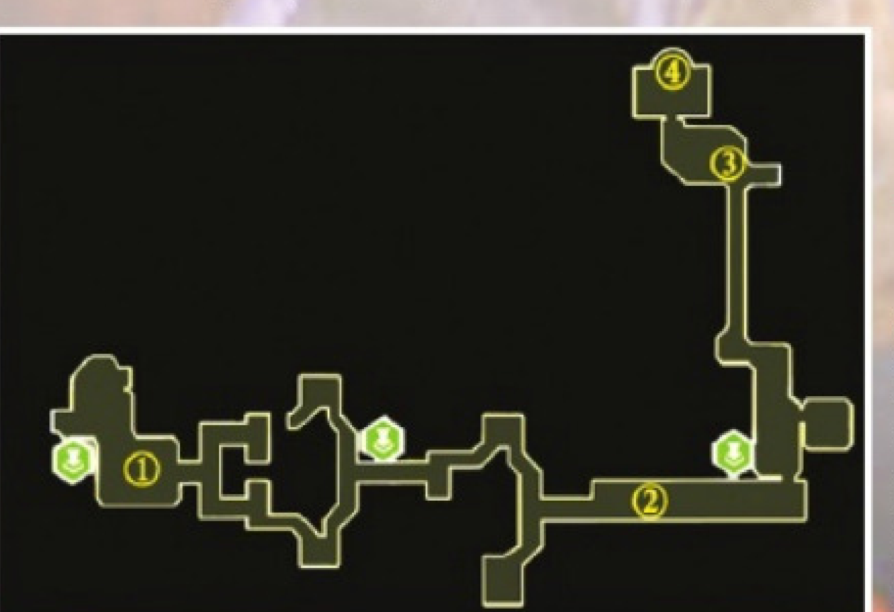
← 7.医疗中心上层 （Medical Center Delta）

①来到医疗中心上层，得知杰克被困此地，需要将他救走；②在此处可捡获一把机械人专用的榴弹枪；③在此处可找到杰克，但他双脚残废，无法移动，需找东西把他运走；④在此处可找到一个轮椅和一把突击步枪；⑤将轮椅交给霍奇森，护送他离开医疗中心上层。



← 8.生命补给室：废墟 （Life Support：Waste）

①在此处翻动尸体，可获得工程技能“火焰陷阱”；②乘坐升降机，从1楼来到2楼；③乘坐升降机，从2楼来到3楼；④乘坐升降机，从3楼来到4楼；⑤救出处于困境的墨菲，并护送他逃往另一间生命补给室。



← 9.生命补给室：大气层 （Life Support：Atmosphere）

①乘坐升降机来到下层，掩护墨菲打开下层的铁门；②护送墨菲逃离生命补给室，墨菲处于无敌状态，不必担心他的安危；③掩护墨菲打开右侧的铁门，还需抵抗众多外星生物的围攻；④在此处可获得一只生化之手。



↑ **10.运输中心（Transit Center）**

①来到运输中心之后，一路上会遇到不少机械守卫，必须慢慢推进才行；②在此处可获得机械技能“强击”，乘坐一旁的升降机可来到下层；③消灭守护在此的机械守卫，并通过操作运输终端来开启运输航线；④搭乘运输机前往殖民住宅区。



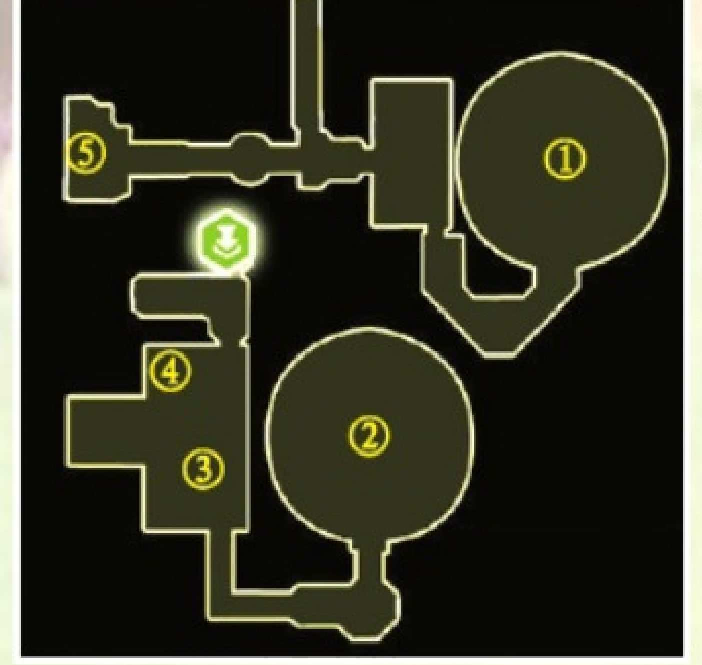
← **11.殖民住宅区（Colonist Quarters）**

①在此处可捡获一把机械人专用的重击枪Ⅱ；②在此处翻动尸体，可获得一只生化之臂；③封锁第1道入口，小心不要引爆附近的地雷；④在此处可捡获一把电击手枪；⑤封锁第2道入口，小心不要引爆附近的地雷；⑥封锁第3道入口，接着搭乘运输机前往冷冻B舱。



→ **12.冷冻B舱（Coldsleep B）**

①乘坐升降机来到上层，启动第1台电脑终端；②在此处可获得工程技能“武装警卫”；③乘坐升降机来到上层，启动第2台电脑终端；④在此处可获得一把机械人专用的光束枪Ⅱ；⑤乘坐升降机来到下层，启动第3台电脑终端。



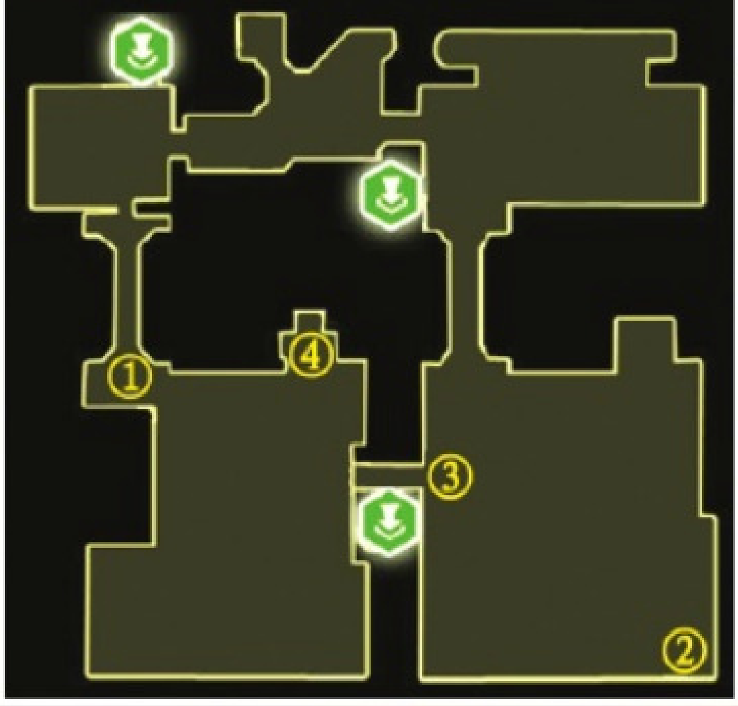
← **13.冷冻A舱（Coldsleep A）**

①乘坐升降机前往第3层、第5层消灭外星生物首领；②乘坐升降机前往第4层、第7层，可获得生化之背和榴弹枪Ⅱ；③来到第9层，外星生物正与生化人交战，可趁乱消灭外星生物首领；④在此处可获得工程技能“重力陷阱”；⑤乘坐升降机返回1层，沿原路返回运输机，并前往B号货舱。



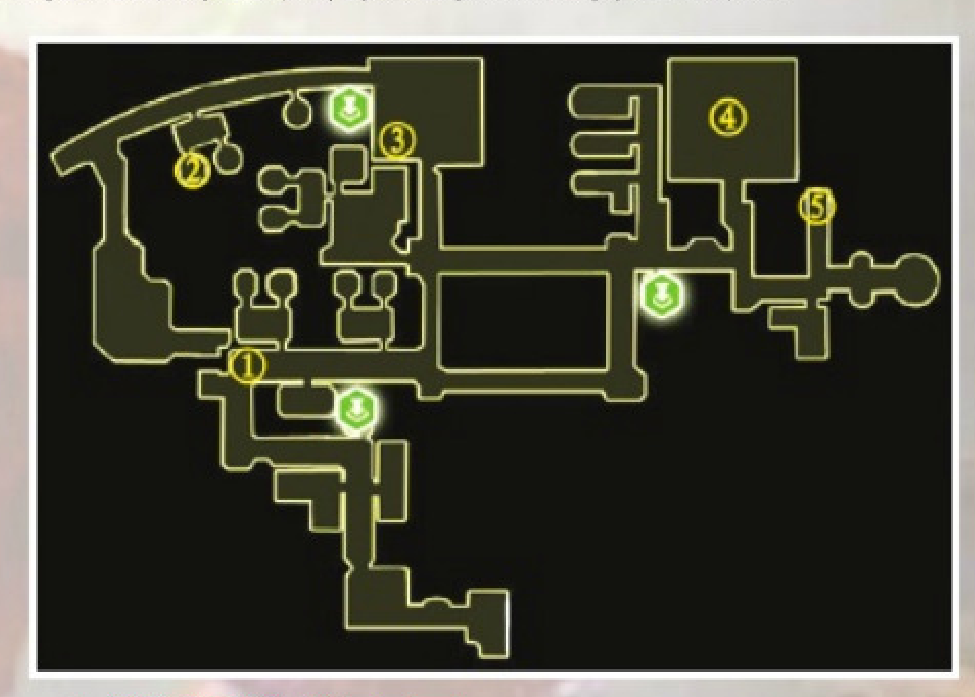
← **14.B号货舱（Hold B）**

①调查第1具生化人尸体；②在此处可捡获一把榴弹发射器；③调查第2具生化人尸体；④调查第3具生化人尸体；⑤搭乘运输机返回医疗中心，将生化人的神经系统交给德索托博士研究。



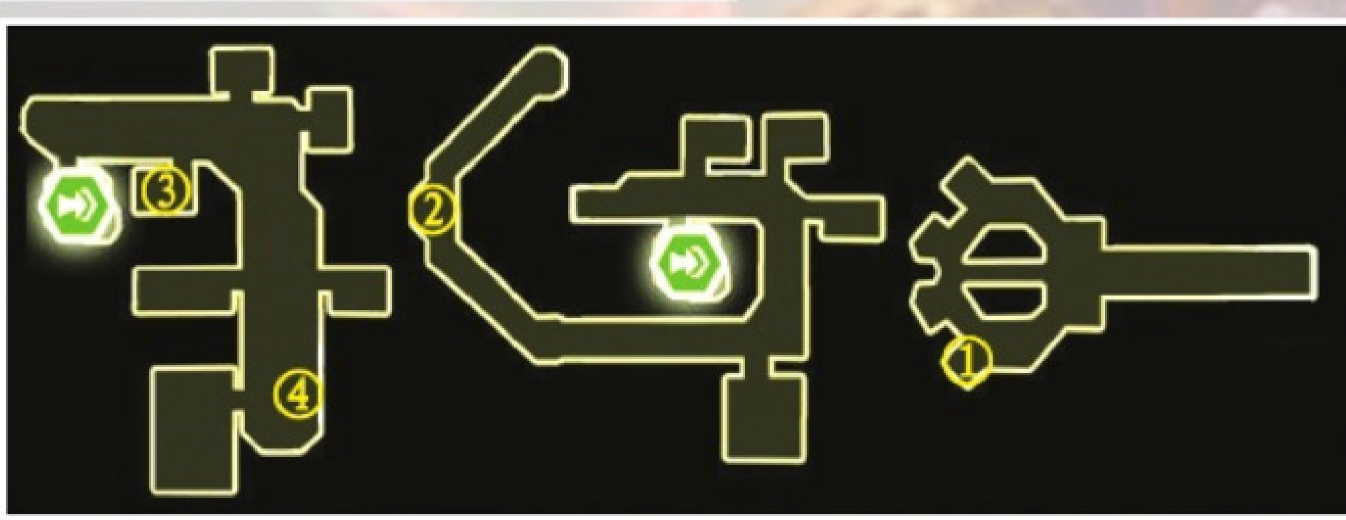
← **15.引擎维护室（Engine Maintenance）**

①近路被封锁，只能从此处绕一个大圈走过去，一路上会遇到不少生化人；②关闭生化工厂的电脑终端，在旁边还能获得一条生化之腿；③在此处乘坐升降机，可抄近路返回运输终端；④搭乘运输机前往办公住宅区。



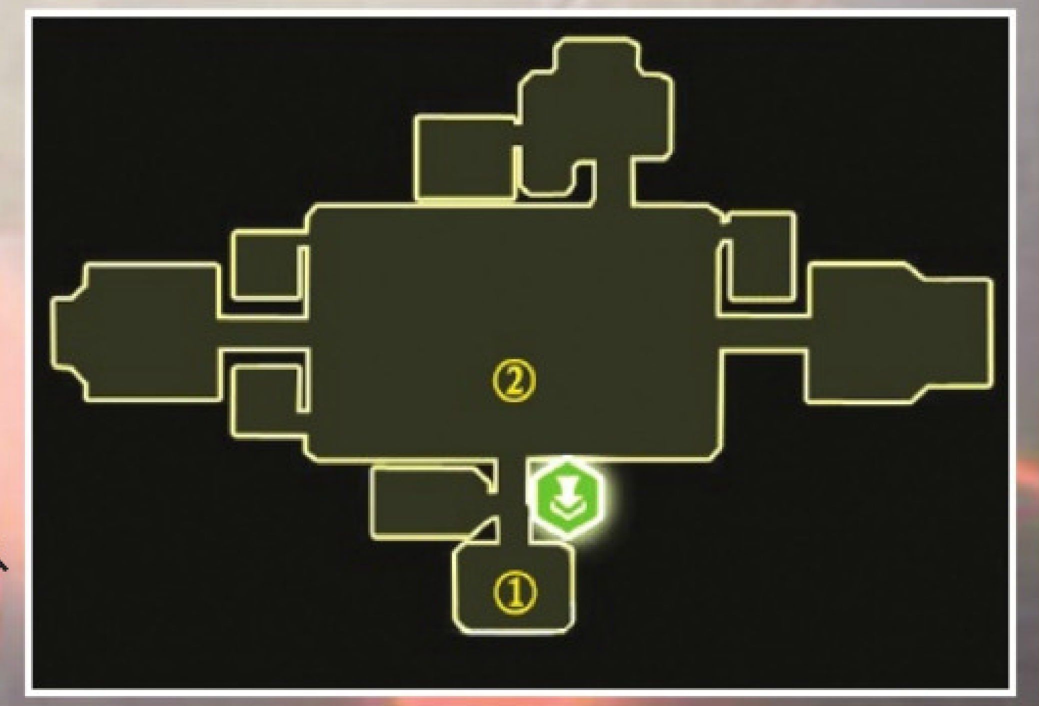
↑ **16.办公住宅区（Officers' Quarters）**

①近路被封锁，只能从此处绕一个大圈走过去；②翻动第1具尸体，可得到一把钥匙；③翻动第2具尸体，可得到另一把钥匙；④与生化改造后的瓦格斯指挥官交战，需击败它才能获得第3把钥匙和火箭发射器；⑤用3把钥匙打开通往舰桥的大门。



↑ **17.舰桥（Bridge）**

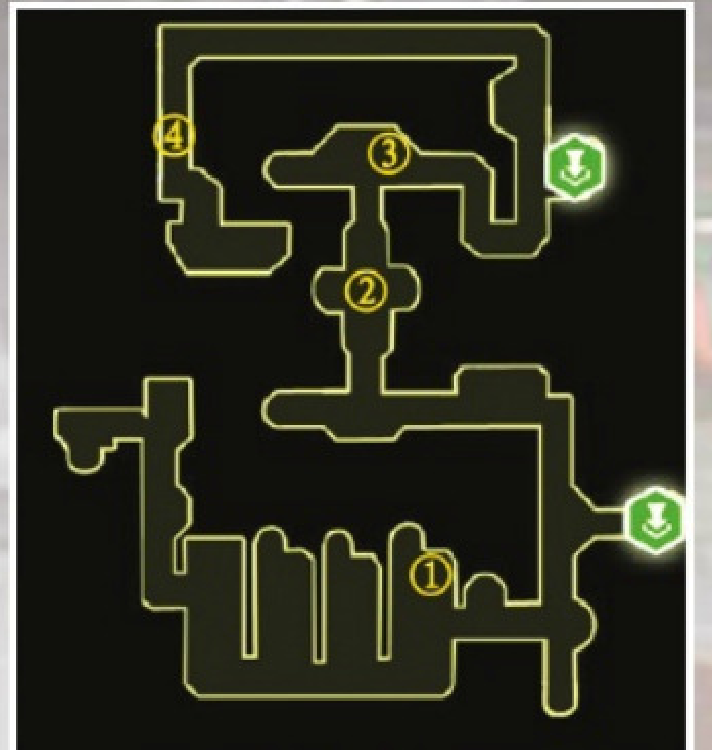
①在此处乘坐升降机前往2层；②关闭舰桥的电脑终端，沿路会遇到非常多的机械守卫；③在此处可获得工程技能“战斗机”；④突破机械守卫的阻拦，前往驾驶舱。



→ **18.驾驶舱（Astrogation）**

①来到驾驶舱，一路上并没有什么危险；②关闭驾驶舱的电脑终端，结果却被生化女刺客击倒在地。





← 20.C号货舱（Hold C）

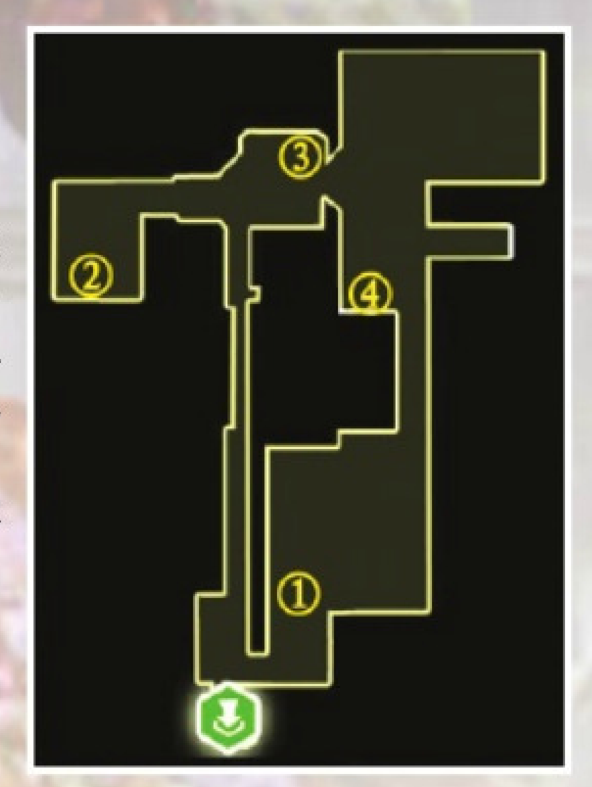
①在此处可捡获机械人技能“溅射”；②沿途遇到的机械守卫非常多，需谨慎前进；③在此处可捡获一门高斯火炮；④穿过C号货舱，再次回到运输中心。

↑ 19.飞船内舱（Ship Int Maintenance）

①在此处可捡获一件生化之胸；②乘坐升降机前往上层，尽量避免与机械守卫的纠缠；③来到运输终端，发现运输机并未到达，只能另寻出路；④乘坐升降机来到上层，从这里前往C号货舱。

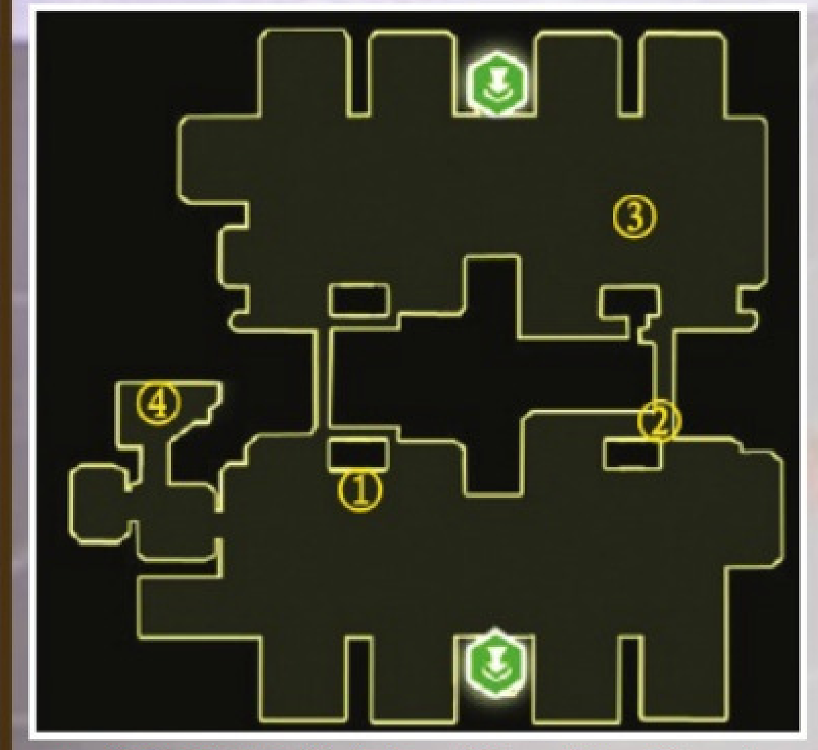
→ 21.运输中心（Transit Center）

①近路被封锁，在这里乘坐升降机绕远路前进；②启动尽头处的运输终端电脑；③在此处可捡获一把机械人专用的重击枪Ⅲ；④走右侧的近路，搭乘运输机返回医疗中心。



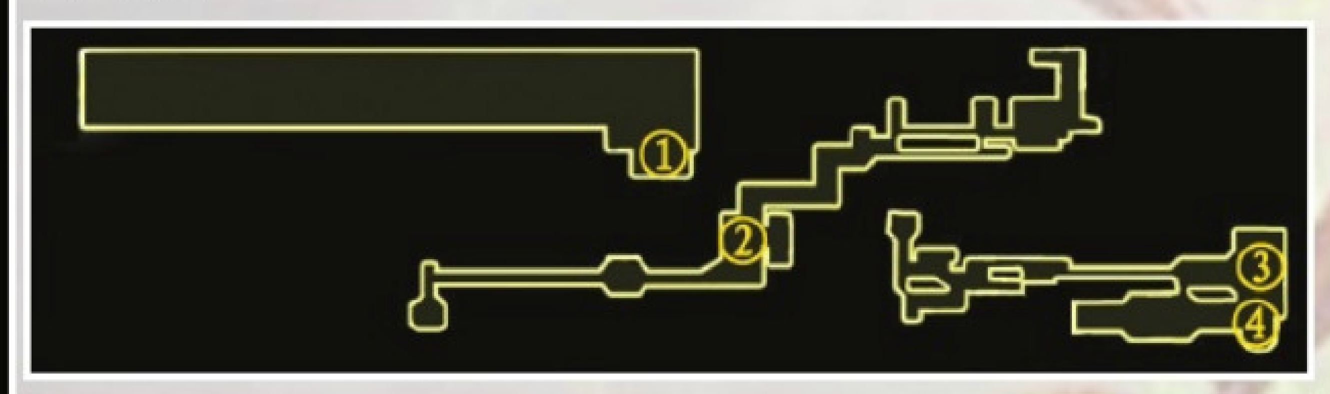
← 23.飞船外舱（Ship Ext Maintenance）

①在此处可捡获工程技能“武装机”；②与外星生物“战神”交战，尽量用射程较远的武器对付它；③翻动尸体，可获得一张运输卡，用它来启动附近的升降机；④控制电脑终端，将外星生物的飞船脱离出去；⑤成功脱离生物飞船之后，接着前往太空架台。



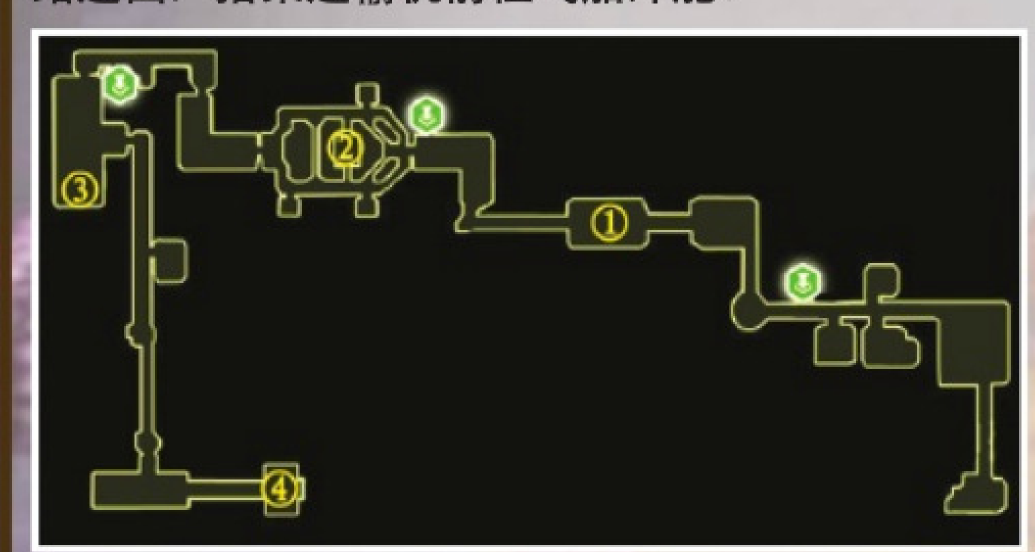
↑ 22.穿梭海湾（Shuttle Bay）

①摆脱众多敌人的纠缠，乘坐升降机来到2层；②沿着上层走廊前进，可直接走到对面；③在此处找到埃里克的尸体，从身上翻出一些情报；④沿原路返回，搭乘运输机前往飞船外舱。



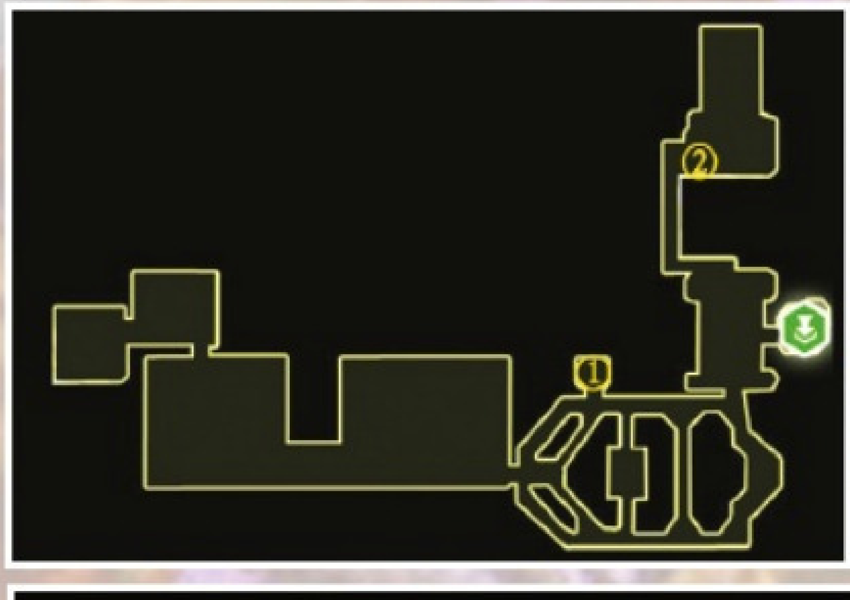
↑ 24.太空架台（Gantry）

①在太空架台上执行任务，在此处乘坐轨车到达对面；②关闭五台通信设备，防止外星生物再次找到飞船行踪；③在此处可捡获一把机械人专用的光束枪Ⅲ；④吉娜等人出现情况，必须从这里返回医疗中心。



↙ 25.阿瑞斯引擎控制室（Ares Engine Control）

①在此处可捡获一门高斯火炮；②需通过充满辐射的引擎室，尽量将敌人引到安全位置再来对付；③救出被困于此地的墨菲，需先解决外面的机械守卫；④前往曙光引擎控制室营救吉娜。

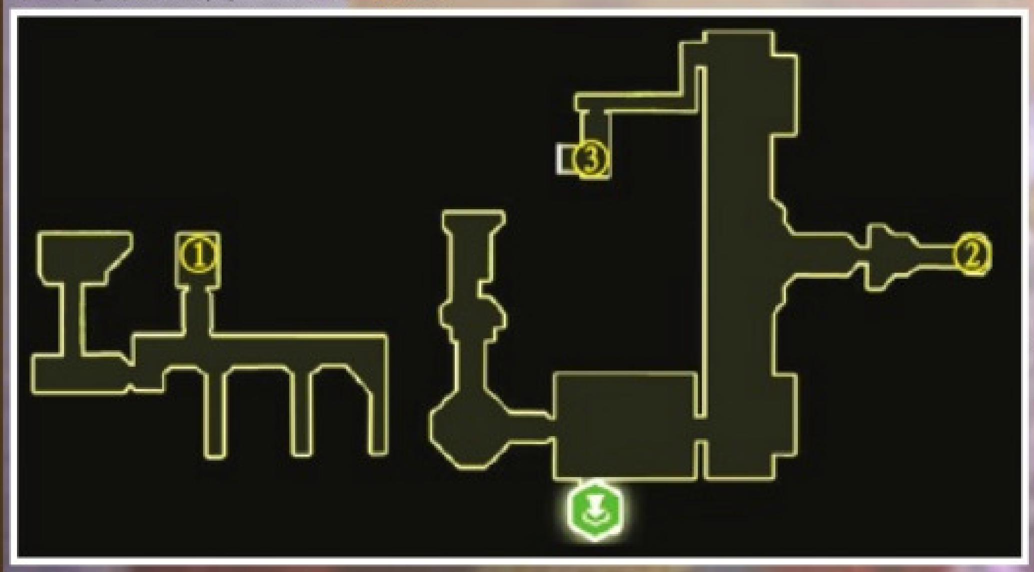


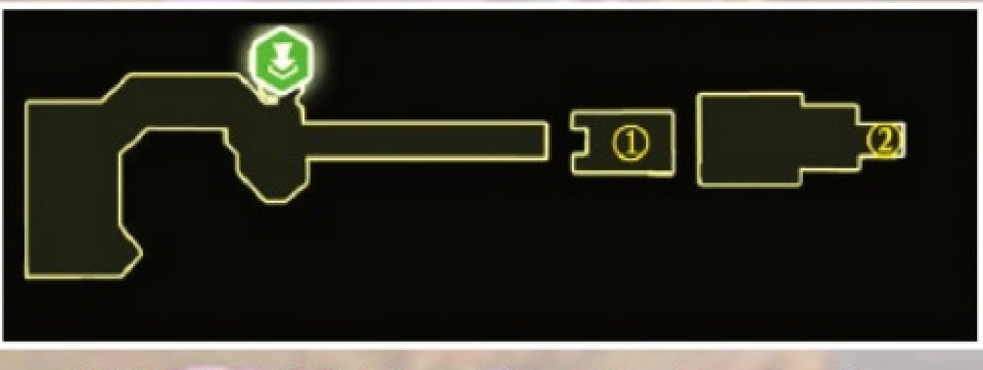
← 26.曙光引擎控制室（Flash Engine Control）

①救出被困于此地的吉娜；②前往宙斯引擎控制室营救德索托博士。

↓ 27.宙斯引擎控制室（Zeus Engine Control）

①在这里乘坐升降机来到上层；②救出被困于此地的德索托博士；③前往穿梭控制室继续寻找智能计算机的位置。



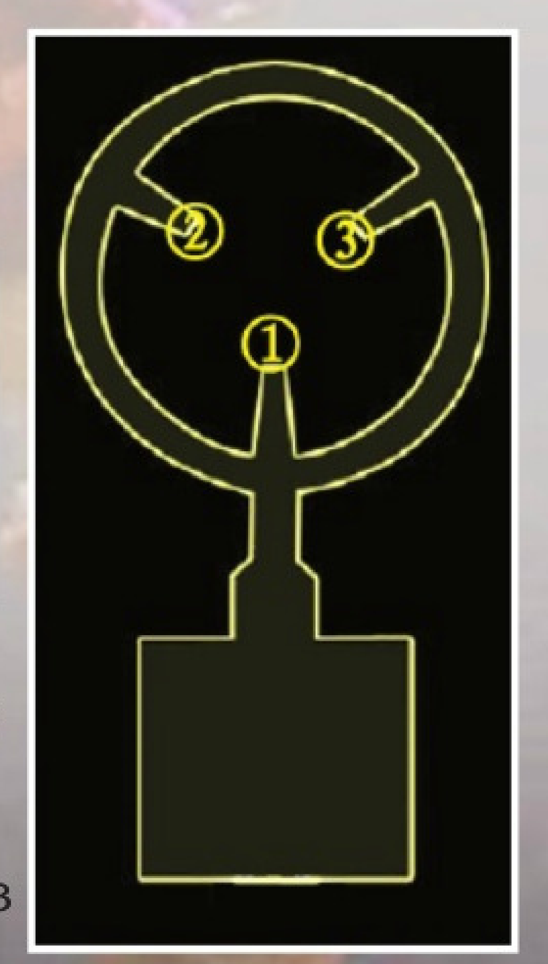


↑ 28.穿梭控制室（Shuttle Control）

①与生化改造后的杰克交战，需消灭它才能继续前进；②前往中央电脑室关闭智能计算机。

→ 29.中央电脑室（Central Computing）

①关闭第1台电脑；②关闭第2台电脑；③关闭第3台电脑。



人类武器

武器名称	普通伤害	射击速率	暴击率	暴击伤害	获得地点
突击步枪（Assault Rifle）	4～7	0.10～0.09	7%～33%	225%～305%	医疗中心上层
双手冲锋枪（Submachine Guns）	5～10	0.15～0.13	5%～35%	200%～260%	休眠室
重型机枪（Cyborg Chaingun）	6～8	0.10～0.09	5%～24%	200%～240%	C号货舱
电击手枪（Lightning Pistols）	9～19	0.25～0.22	10%～29%	200%～240%	殖民住宅区
火箭发射器（Rocket Launcher）	25～40	1.00～1.00	5%～23%	250%～400%	办公住宅区
光束机枪（Fusion Beam Rifle）	34～62	0.75～0.72	10%～29%	200%～200%	医疗中心主层
榴弹发射器（Frag Rifle）	42～72	0.80～0.80	5%～29%	200%～280%	B号货舱
超音波霰弹枪（Sonic Blaster）	42～77	1.00～0.93	5%～31%	200%～300%	氧气供应室
磁刃（Magblade）	43～94	0.85～0.79	5%～35%	200%～260%	无
高斯火炮（Cyborg Gauss Cannon）	64～95	1.10～1.10	15%～35%	200%～230%	引擎控制室

机器人武器

武器名称	普通伤害	射击速率	暴击率	暴击伤害	获得地点
光束枪（Force Beam Rifle Ⅰ）	15～35	1.00～0.83	5%～10%	200%～200%	运输中心
光束枪Ⅱ（Force Beam Rifle Ⅱ）	18～38	1.00～0.83	5%～16%	200%～200%	冷冻B舱
光束枪Ⅲ（Force Beam Rifle Ⅲ）	25～44	1.00～0.83	5%～16%	200%～200%	太空架台
榴弹枪（Napalm Rail Gun Ⅰ）	4～9	0.10～0.08	5%～10%	200%～200%	医疗中心上层
榴弹枪Ⅱ（Napalm Rail Gun Ⅱ）	7～12	0.10～0.08	5%～16%	200%～200%	冷冻A舱
重击枪（Repeater Rifle）	1～3	0.08～0.07	5%～10%	200%～200%	无
重击枪Ⅱ（Repeater Rifle Ⅱ）	1～3	0.08～0.07	5%～16%	200%～200%	殖民住宅区
重击枪Ⅲ（Repeater Rifle Ⅲ）	2～3	0.08～0.07	5%～16%	200%～200%	运输中心

工程能力

能力名称	能力效果	学习条件
手雷（Grenades）	手雷的伤害值提升4%，手雷携带数量增加4个，学满可提升至16%和16个	无需学习
晕眩（Stun Bomb）	习得“晕眩弹”能力	工程技能点达到5点
战术同步（Synchronized Tactics）	主角和机械人的伤害值提升2%，学满可提升至6%	工程技能点达到10点
警觉强化（Improved Sentries）	警卫的生命值提升25%，伤害值提升8%，攻击范围扩大5米，学满可提升至100%和30%和20米	工程技能点达到15点
灵感（Inspiration）	习得“鼓舞”技能	工程技能点达到20点，且拥有90%人性
调节盔甲（Tempered Armor）	机械人、警卫、自爆机的装甲增加50点，学满可增加200点	无需学习
自爆（Bomb Drone）	习得“自爆机”技能	工程技能点达到5点，且学满“调节盔甲”
伪造（Fabricator）	制造道具所需的零件降低10%，学满可降低至50%	工程技能点达到10点
技术精通（Technical Mastery）	自爆机、警卫、陷阱、手雷的伤害值提升5%，学满可提升15%	工程技能点达到30点，学满“伪造”，且装备生化之脑
暴击发挥（Critical Volatility）	机械人、手雷和陷阱的暴击率提升2%，学满可提升至6%	装备生化之眼
陷阱强化（Improved Fire Trap）	火焰陷阱的伤害值提升5%，学满可提升至20%	工程技能点达到5点，且装备生化之手
坚韧同步（Synchronized Fortitude）	主角和机械人的生命值增加5%，学满可增加15%	工程技能点达到10点，且装备生化之背
机械维修（Repair Microbots）	习得“维修”技能	工程技能点达到15点，学满“坚韧同步”，且装备生化之臂
自爆强化（Improved Drones）	自爆机的冷却时间减少7秒，使用时间增加5秒，学满可减少20秒和增加15秒	工程技能点达到20点，且装备生化之腿
生化电池（Cybernetic Batteries）	能量值增加100点，学满可增加300点	工程技能点达到25点，且装备生化之胸

格斗能力

能力名称： 致命程度（Lethality）
能力效果： 攻击力增加4点，学满可增加20点
学习条件： 无需学习

能力名称： 致命强化（Improved Deadly Strike）
能力效果： “致命一击”的伤害值提升4%，学满可提升至20%
学习条件： 格斗能力点s达到5点

能力名称： 绝命一击（Fatal Strikes）
能力效果： 近身攻击的伤害值提升5%，暴击率提升3%，“强击”拥有2秒晕眩效果
学习条件： 格斗能力点达到20点，且学满“致命强化”

能力名称： 纪律（Discipline）
能力效果： 习得“训练”技能
学习条件： 格斗能力点达到25点，且拥有90%人性

能力名称： 坚韧（Fortitude）
能力效果： 生命值增加15点，学满可增加75点
学习条件： 无需学习

能力名称： 战场猛攻（Battle Rush）
能力效果： 习得“突击”技能
学习条件： 格斗能力点达到5点，且装备生化之手

能力名称： 元素力量（Elemental Power）
能力效果： 火焰攻击或元素攻击的伤害值提升5%，学满可提升至20%
学习条件： 格斗能力点达到10点

能力名称： 扇形强化（Improved Fan Shot）
能力效果： “扇形波”和“扫射”的伤害值提升5%，能量消耗减少10点，学满可提升至25%和减少50点
学习条件： 格斗能力点达到15点

能力名称： 扇形扫射（Fan Barrage）
能力效果： 习得“扫射”技能
学习条件： 格斗能力点达到30点，学满“扇形波强化”，且装备生化之脑

能力名称： 必杀一击（Critical Strikes）
能力效果： 远程攻击和近身攻击的暴击率提升2%，学满可提升至6%
学习条件： 且装备生化之眼

能力名称： 抵抗（Resistance）
能力效果： 火焰和元素的抗性值提升30点，学满可提升至90点
学习条件： 格斗能力点达到10点，且装备生化之背

能力名称： 磁刃精通（Magblade Mastery）
能力效果： 磁刃武器和“猛击”的伤害值提升5%，学满可提升至15%
学习条件： 格斗能力点达到15点，且装备生化之臂

能力名称： 锁定（Lock Down）
能力效果： 习得“锁定攻击”技能
学习条件： 格斗能力点达到20点，且装备生化之腿

能力名称： 超频（Overclocking）
能力效果： 攻击速度和攻击范围提升2%，学满可提升至6%
学习条件： 格斗能力点达到25点，且装备生化之手

生化改造

生化组件： 生化之臂（Cybernetic Arm）
人性减少： 15%
改造效果： 攻击力增加5点
获得地点： 殖民住宅区

生化组件： 生化之脑（Cybernetic Brain）
人性减少： 23%
改造效果： 所有攻击的暴击率提升10%
获得地点： 飞船外舱

生化组件： 生化之胸（Cybernetic Chest）
人性减少： 17%
改造效果： 生命值增加100点，能量值增加250点
获得地点： 飞船内舱

生化组件： 生化之眼（Cybernetic Eye）
人性减少： 4%
改造效果： 攻击力增加10点
获得地点： 中心花园

生化组件： 生化之手（Cybernetic Hand）
人性减少： 9%
改造效果： 磁刃攻击的暴击伤害提升50%
获得地点： 生命补给室

生化组件： 生化之腿（Cybernetic Legs）
人性减少： 15%
改造效果： 移动速度提升10%
获得地点： 引擎维护室

生化组件： 生化之背（Cybernetic Spine）
人性减少： 12%
改造效果： 能量恢复速度加快5%，“护罩”技能冷却变为3秒
获得地点： 冷冻A舱 P



编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

PES2008中的华丽盘带过人

■四川 秦国强

在PES系列的片头动画中，我们经常会看见各种华丽的过人动作，KONAMI也有意把这些动作加入到游戏中，让玩家能够在虚拟的游戏世界重现足球大师的精湛技艺。下面笔者就为大家介绍PES2008中各种盘带过人的操作技巧。

①横向拉球

华丽度：	★
实用度：	★★★
操作难度：	★

横向拉球是真实足球比赛中很常用的一个技术动作，往往用来打破对方的防守节奏。跑动时按住L1+R1，己方球员就会与防守球员在平行的直线方向做低速横向拉球带球，使得对方跟着减速，接着在对方减速的一瞬间迅速启动，从而摆脱防守球员。与R1停球再加速相比，横向拉球由于没有停球动作，启动速度更快，更难防守。操作要领：与防守球员保持距离是关键。下底前使用横向拉球再加速往往能获得更多的传中空间（如图1）。



②后撤步拉球

华丽度：	★★
实用度：	★★★
操作难度：	★

带球时按住R1停住球，再按R2+前进方向的反方向（如图2，按住R2+→）。操作要领：一定要使用R1踩住球后再按R2+方向键，否则球员是不会拉球的。虽然该动作不是非常花哨，但却能为后面的动作赢得宝贵的时间和空间，这也是操作③的基础。



③V字过人

华丽度：	★★★★★
实用度：	★★
操作难度：	★★★★

V字过人是后撤步拉球的引申动作。踩球后按住R2，同时快速按下带球方向的反+正方向（注意按键顺序）。由于V字过人有一个人球分离过程，刚好可以获得一个身位的空间。如果防守球员将双腿展开，我们只要抓住他伸腿的时机，就有可能做出穿裆过人的动作。操作要领：由于穿裆过人需要玩家掌握好时机，按键的时间既不能太早，也不能太晚，这就大大降低了该动作的成功率。因此我们可以先使用1～2次后撤步拉球，







让己方球员相对“静止”下来，把防守球员吸引到身前再使用。通常电脑的防守动作是固定的，大家可以多与电脑进行该动作的练习，熟悉电脑防守时的出脚时间，在遇到喜欢利用电脑进行自动防守的玩家时就能大大提高成功率（如图3、4、5）。

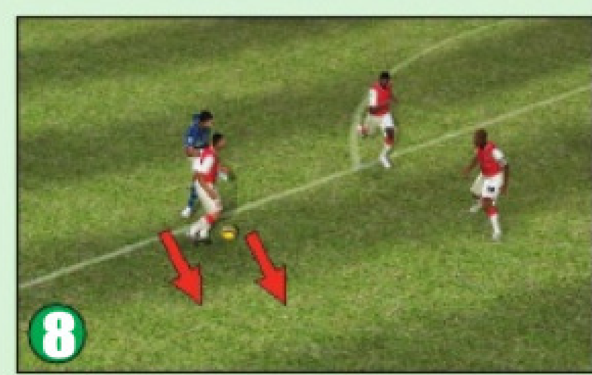
④人球分过

华丽度：	★★★★
实用度：	★
操作难度：	★★★★★

这是PES2008中新加入的动作。带球时按住L1，看准对方后卫上抢时机，快速按2次R1，就会做出人球分离的动作。操作要领：通常人球分过在高速跑动中才能发挥







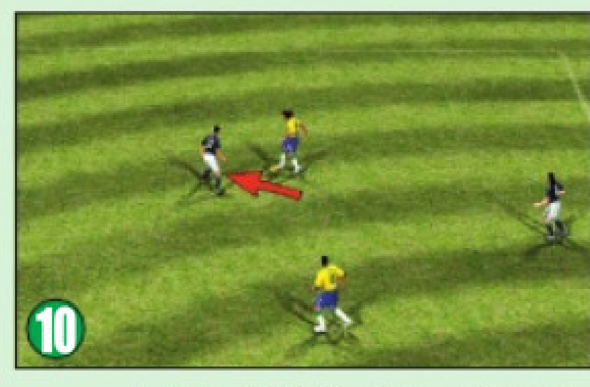


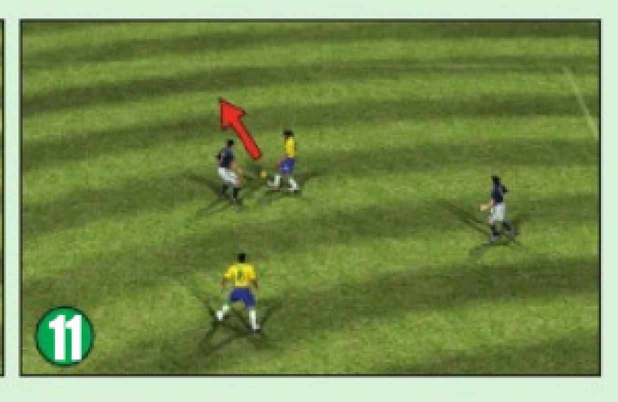
出其不意的效果，这对玩家判断防守球员的上抢时机有了更高的要求。此外，人球分过的出球方向还与球员的惯用脚有很大关系，这也是大家要注意的（如图6、7、8、9）。

⑤挑球过人

华丽度：	★★★★★
实用度：	★
操作难度：	★★★★

挑球过人又分小挑和高挑两种。跑动时使用右摇杆↓+↑即可做出小挑。而高挑则需要先按R1停住球后再使用右摇杆↓+↑。二者的区别是高挑的高度比小挑高出一倍，这样也会相对提高成功率。挑球后玩家使用强制移动则成为变相的人球分过（如图10、11、12）。







由于马赛回转（球员的带球精度在80以上才能完成）和牛尾巴动作大家都比较熟悉，笔者在此就不多做介绍了。虽然以上这些动作多少有些华而不实，但在实战中往往会有出其不意的效果。只要大家多加练习，合理运用，这些花哨的过人动作也会大大提高你的实力，成为令人羡慕的资本。P

《轩辕剑外传——汉之云》战斗经验谈

■河北 李晨默

《汉之云》推出已经有一段时间了，想必各位玩家都有了自己的一些游戏经验，在此我就说说我玩《汉之云》的一些战斗方面的经验。

玩过《汉之云》的玩家都知道，游戏中会有很多角色，选择让谁上战场是个很值得研究的问题。我的经验是，游戏前期让焉逢、横艾、徒维、疆惟在场上，因为横艾可以用来捉怪以便合成装备，疆惟在高昂状态的"荡平左右"是很有用的，而让徒维上场是因为《汉之云》中的怪都比较难打，所以徒维在前期一定要在场上来补血。而游兆虽然攻击很强，但在前期还是用不上他，要等他升到7级，学会了群攻后再将焉逢换下，这样疆惟的群攻，加上游兆的群攻，还有横艾的群攻，徒维的补血，基本在前期就是无敌的。后来游兆退出，尚章加入，尚章也是武技角色，但基本用不上他。到后来还会收耶亚希跟司徒蔷薇，我个人是比较喜欢这两人的，到后期把耶亚希属性调到阳10以上，司徒蔷薇的属性调到阴10以上，这样在后期打怪时用焉逢、横艾、耶亚希、司徒蔷薇。焉逢有武技群攻，横艾的技能是探寻对方属性的，之后耶亚希跟司徒蔷薇多用自己属性的群攻技能，一阴一阳，打怪会很快，而且司徒蔷薇还有治疗技能，这样在战斗中有回血的单位，会好打得多。

另外还值得一提的就是对横艾的使用，横艾是一个超级强的法师，不管是打阴属性还是阳属性怪，都有针对的技能，所以我们应把横艾的属性调到阴1或阳1，这样能更好地发挥她的技能。也正因为这个原因，我认为在打Boss时是不应该让她上场的，因为Boss一般都有自己的属性，虽然横艾有很多的厉害技能，但她本身的中庸属性打Boss会很难，而且多数Boss都是不能捉的，所以应多调出与Boss有相克属性的角色来打会更快一些。

还有就是对于各个角色属性的选择，有的玩家会认为将角色属性都调到阴1或阳1会好一些，这样就不会让级别高的怪秒杀，但我不同意这种看法，因为太过于中庸的属性会使打怪很慢。我的经验是把几个有特点的角色属性调到很高，比如前文提到的耶亚希和司徒蔷薇，这样在打怪和打Boss时无论对方是什么属性都有很好的攻击输出。虽然调高属性可能会被怪打掉很多的血，但后期徒维的回血能力就不用多说了吧，而且这么高的攻击输出打起怪来自然也是事半功倍的。

秘技屋

《乐高蝙蝠侠》秘技
Lego Batman

在基地The Batcave的一台电脑上输入以下代码，获得相应的秘技功能：

ML3KHP：加生命
XWP645：更多的蝙蝠镖目标
ZAQ637：解锁Alfred
BDJ327：解锁Bruce Wayne
DDP967：解锁Commissioner Gordon
XVK541：解锁Freeze Girl
RDT637：解锁Harley Quinn's Hammer
BJH782：解锁Penguin henchmen
JRY983：解锁Police officer
HTF114：解锁S.W.A.T.
CCB199：解锁Tropical Joker
NJL412：解锁Yeti

《横冲直撞——终极杀戮》赛车解锁秘技
FlatOut：Ultimate Carnage

Pimpster：输入代码RUTTO
Mob car：输入代码BIGTRUCK
Rocket car：输入代码KALJAKOPPA
Bonecracker（Derby）：赢得Bonecracker Demolition Derby的金牌
Canyon（Street）：赢得Canyon Beat The Bomb Race的金牌
Crusader（Street）：赢得Crusader Deathmatch Derby的金牌
Flatmobile（Special）：赢得Flatmobile Beat The Bomb Race的金牌
Grinder（Derby）：赢得Grinder Demolition Derby的金牌
Insetta（Race）：赢得Insetta Carnage Race的金牌
Mob Car（Special）：赢得Mob Car Carnage Race的金牌
Road King（Street）：赢得Road King Beat the Bomb Race的金牌
Truck（Special）：赢得Truck Deathmatch Derby的金牌

《太空围攻》秘技
Space Siege

在游戏中按下回车键，输入以下代码后再按下回车键获得相应的秘技功能：

heal：加满生命和能量
god：进入无敌模式
killplayer：自杀
parts 99999：获得组件
alldevices：强化用组件全满
parts #：获得组件（#为数量）
healthpacks #：获得生命包（#为数量）
allweapons：获得所有武器
allabilities：获得所有技能
skillpoints #：获得技能点数（#为数量）
resetskills：重置技能树
brucesmash：一击必杀
onesmallstepforman：获得太空服
addcyber all：获得所有武器
equipcyber all：装备所有控制件
addcyber 名称：获得控制件
equipcyber 名称：装备控制件
removecyber 名称：去除控制件
注：名称可以是eye、arm、hand、legs、brain、chest、spine或其他。

《狙击手——胜利的艺术》秘技
Sniper Art of Victory

在游戏中按下~键打开控制台，输入以下代码获得相应的秘技功能：

Cheat.GodMode：切换无敌模式
Cheat.AddAmmo：加500弹药
Cheat.FullHealth：最大生命
Cheat.GiveAllWeapons：获得所有武器
Cheat.TuneClip：增加装弹量
Cheat.TuneGun：增加开火频率
Cheat.GiveAllAmmo：制造所有类型的弹药
Cheat.NextMission：进入下一个任务

林晓：《游戏剧场》明年的活动正在策划之中，希望通过活动鼓励更多的人开始创作，鼓励有创作欲望的人创作出上佳作品。具体的活动内容将在2009年第一期杂志上公布。本期小说的游戏背景是《梦幻西游》，文中的老孔显然是为了和鲁迅先生笔下那位经典的孔先生对应，至于这两人的差别，看了小说你就明白了。



老孔（上）

■陕西 汤欣健

据说在我出生之前，长安城慢慢繁华起来的时候，城里先后开了两家酒店。第一家起了个很好听的名字叫“云来酒店”，于是很多自命清高的人纷纷都去了，生意就此红火。第二家酒店开张之前苦苦思索该起个什么名字，人家叫云来，自己总不能叫雨来，于是有几个自称很文化的人说，这个酒店要突出它的特点，酒店的位置离皇宫近，肯定是更规范更统一的酒店，不如就叫“范统酒店”。不过这个意见被其他自称更有文化的人反对，他们认为“范统”名字虽然好听但缺乏大气和文化气息，觉得应该按这个读音改名为“繁嗵酒店”，通常字难认一点，就会显得有文化一点。那个年代的人们给孩子取名就是如此，什么字复杂就取什么字，意思就是他爹很有文化连这么难的字都认识。但是酒店不同于儿子，名字太难认了，会影响客源，毕竟虽然大家都装得很有文化，但其实还是一帮没文化的人。在一堆莫名其妙的人争来争去之后，最终大家颇有想象力地把这个坐落在长安皇宫旁边的酒店命名为“长安酒店”，竟突然再没有人找出理由来反对。

于是，长安酒店正式开业，就在那个经济和文化迅猛发展甚至开始泛滥起来的年代。

酒店的老板姓孔，大家都叫他老孔，他是一个半疯的人。所谓半疯，就是一半疯，一半不疯，做的很多事情和常人不太一样，但是又不会做出真疯了的人做的事情，也算是一种特殊的神秘感。通常这种人，要么是傻瓜，要么就是天才。而当时的人们，特别是当时的男人们，都总觉得自己才是最智慧的，所以也就都把他当成是个傻瓜，因为毕竟天才的数量是不能多的，最好是只有自己一个，至少，要在自己心里把天才的位置留给自己。

20多年以前，在我开始意识到自己存在的时候，就呆在长安酒店里。人们说我是孤儿，父母因为战乱而死，具体是怎么样的，谁也没有告诉过我，当然肯定也是谁都不知道。战乱意思就是战争起来了乱死人，留下几个孤儿是很正常的事情，哪地方又莫名死一个人还不如哪家闺女又莫名生了一个人容易引起注意。于是我就从小生活在酒店，靠着老孔的一点施舍，与几个同样是孤儿的孩子在酒店中长大。

听别人说，老孔原来算是个贵族，只是父母死得早，所以贵族就贵得不那么厉害。他有一个很漂亮的妹妹，父母死后也就都成了贵族孤儿，只是还有点亲朋好友的照顾，两个孩子也可以比较富裕地相依为命，直到长大。



后来皇帝看上了他的妹妹，将她召进宫做了皇妃，结果老孔就疯了，离开了家。他出去混了几年后回来就在长安开了个酒店，因为做贵族时的那点家产被几个所谓的亲朋好友瓜分干净，所以也再没有朋友来巴结他。

那时候，一个女人被召进宫做妃子是很让人羡慕的事情，特别是很让女人羡慕，那是一辈子的荣华富贵啊。可是通常被封为妃子的，都是些并不羡慕妃子的女人。其实做了妃子，如同做了犯人，一辈子出不得宫，天天好吃好喝守着一堆金银珠宝也是很没有意义的人生。

老孔的妹妹想必是个不愿意做妃的人，所以才会被皇帝选做妃子。人生很多事情就恰恰是如此，不然老孔也不会疯。他们是从小一起长大的父母双亡的兄妹，肯定有着共同幻想的美好未来，只是妹妹一旦成为妃子，这些美好未来就被全部消灭，同时老孔也就成了真正的孤儿。

当然这些事情都是别人说的，老孔从来没说过，但酒店中还是经常会有些人借此取笑老孔。有时候客人点饭点菜打包结账时，老孔反应慢些了，客人就会高声喊“老孔，干嘛呢，又想你妹妹呢？”于是老孔的脸就会稍稍一变，然而很快又接着乐呵呵地为客人服务。

其实每个人心里都会有很多让自己不舒服的东西，特别是每个男人，比如妻子不如别人的漂亮啊，做生意又赔钱了啊，自己孩子只会背100首诗而别人的孩子会背102首啊之类的，都会让心里不舒服。而发泄这种不舒服的方式就是去让别人不舒服，比如取笑一下老孔。这种心理，我在他们每次取笑完老孔时那种满足的笑容中可以明显感觉得到。

我一直觉得，老孔一定还惦记着他的妹妹，他在离皇宫这么近的地方开酒店，估计也是想离他妹妹近一些，离他们小时候那些共同幻想的未来近一些。而且我从来没觉得老孔是个疯子，但是大家都觉得他是疯子，不然他妹妹成了妃子而他又没有成疯子的话，大家就会嫉妒得很难受。

酒店其实不怎么赚钱，因为来酒店吃饭的都是穷人。富人家里都有专门的厨师做饭，不会到外面去吃。长安城南边的云来酒店主要靠卖包子赚钱，长安酒店就只好靠卖馒头为生。真正能赚大钱的东西基本卖不出去。老孔靠着赚来的不多的钱，维持着自己生活和酒店的资金运转，同时施舍给几个孩子，让他们不至于饿死。

老孔还有两项不错的手艺，一个是给人刻章刻印，一个是捏泥人。那时候科举成风，大家都在装有文化的人，走到哪里都随身携带笔墨，平时点个菜什么的都要亲自写单子，故意把字写得龙飞凤舞好看不出字的美丑，再盖上个自己的印章，如同写了个作品一样。于是老孔每天闲余的时候就给各种人按各种要求刻印章，甚至偶尔还会有官印，应该是靠这个赚

了不少钱。平时老孔还捏一些泥人，虽然只是很简单的造型，但是孩子们很喜欢，于是就经常做一些免费的送给小孩，只图个心里高兴。

如此的日子周而复始，让我觉得呆在长安酒店的这20多年如同是单一的同一天的不断重复。只是整个城市经济越来越好，国家的战乱也早已过去，曾经那些去哪里都带着刀剑装英雄的人们现在又每天都带着自己的毛笔到处装才子，恨不得去趟茅房都要在草纸上先提几个字。而真正能在才华上出众的人并不多，寒门出才子，和我一起呆在长安酒店靠着老孔的一点施舍成长起来的那几个孩子都先后科举成功，去别处做了官。只有我屡试不中，依然呆在酒店中，干点杂活，吃点便宜的东西，算是在维持生命。

屡考屡败，屡败屡考，当人不停追求一个东西但又总是追求不到的时候，人就经常会觉得自己不知道在追求什么了。很多时候，我都会认为我和那些装才子的人是一个品种的，但是如果我放弃科举，就真不知道自己该干些什么。回想这20多年，如同白过。

老孔每天经营着酒店，刻他大大小小的印章，做些泥人给孩子们玩，乐此不疲。很多时候我都不明白，如此单调又没有什么目标的生活，怎么会让一个被别人认为是半疯的人如此快乐。有时候，老孔会发呆一样偷偷微笑，然后有人叫他了，他才会回过神来。也许这就是大家说他是个半疯的人的原因。我觉得他偷偷笑是在想妹妹，这种想念其实是很悲伤的，因为只有回忆，而没有盼望。

盼望，我这个年龄最需要的东西，却也是我最没有的东西，而且这些比较悲观的感觉在任何时候都充斥着我的内心，让我几乎从没有过真正的快乐感受。而老孔却可以想念着那个如今应该也算人老珠黄的妹妹，想念着他们小时候的那些幻想，偷偷开心。不知道他在宫里的妹妹，是否也如同这个半疯的老孔一样没事偷偷想着过去微笑呢，还是每天对着那些更加无聊更加没有未来的日子叹气伤心。

我总觉得老孔有一些秘密隐藏得很深，但又根本想不到他还能有什么秘密。一个每天管理酒店，刻点小石头捏点小泥巴，并且还对这种生活非常满意的人，能有什么秘密呢？

其实每个人的生活基本上只有在小的时候才缤纷多彩，长大了之后日子就总是千篇一律。可能这就是我为什么总觉得老孔会想妹妹的原因，因为那些我们未知的缤纷的记忆和幻想。

老孔后来靠他的石刻和捏泥人的技巧加入了一个长安城的什么工匠协会。当时的长安城，有很多各种各样的协会，以赚钱或者扬名为目的。我那时对协会的理解就是，这是一帮很没水平但又希望被别人认为很有水平的人在一起搞的组织，和一些市井小混混们的帮派是一样的，比如一个人打架不厉害谁也不服他，但如果一群打架不厉害的人聚在一起并且专门打架，那就谁见着都怕了。所以从老孔加入那个什么协会的这件事情上，我觉得老孔其实也是一个俗人。

不过那是个大协会，接的活基本也是规模比较大的活，甚至有很多官府的“官活”，更甚至还会有皇宫的“皇活”。这样的话，说不定老孔还有机会见她妹妹一面。



酒店一样的正常营业，只是老孔比原来忙些了，我也要帮着多干点杂活。很多人都觉得老孔靠加入那个工匠协会不知道又多赚了多少钱，于是纷纷自发加大了取笑老孔的力度。

“老孔，你接了皇活是不是就能进皇宫见你妹妹？”

“那怎么可能，老孔他就算进了皇宫，那皇妃是能随便给他见着的吗？”

“说的也是啊，能见着皇妃住的房子就不错了。”

“老孔啊，没关系的，努力个500年，说不定就可以见着你妹妹了”

“哈哈哈……”

酒店里总是有这么些人，他们生活无聊没有目标，过得不如别人好，心里难受又不想难受，但又没本事没头脑，于是就天天呆在酒店里，喝最便宜的酒，吃几个馒头，要碟茴香豆，然后好几个人聚在一起，张家长李家短，背后或者当面说些别人的坏话来让自己产生久违的满足感。

这些时候老孔总是随便笑笑，然后就继续干他该干的事情去了。

因为老孔是个半疯的人，他就不会像所谓的正常人那样，被人骂了要骂回来，被人打了要打回来，被取笑了就要再去取笑其他人。老孔只是觉得什么该干，就干什么，哪怕他要是真觉得努力500年能换回他妹妹，他也会去认真干，然后直到老死，这比那些成天在酒店里晃来晃去说三道四的人强多了。

长安城外面有一条围绕着长安城人工修建的河，就是护城河。长安城内，还有一条河，就是围绕着皇宫修的护宫河。虽然战乱已经过去了，但统治者为了维持他们霸主的形象，依然要搞些和战乱时一样的东西来显示这种霸气。投资巨大修了人工河，而且一修就是两条，每天还有很多的哨兵把守各个城门，连河边也安排了巡逻，把这种武力的气势弄得十分嚣张，只为了能有效防止叛乱等不安定事件的发生。

但这两条河都是人工河，水是死水，不会流动，每到夏天便会发出阵阵臭气，就算住在皇宫里也会闻到这种气味。

老孔加入工匠协会后，不光多赚了些钱，估计还学到很多其他的东西。老孔自告奋勇去给官府提议，让他治理这两条河的气味，官府当然很爽快答应了。于是老孔带着一批人挖引水渠把远处一条自然河的水引进护城河，再从护城河流入护宫河，最后又引回自然河的下游。过了几个月后，那恼人的河水恶臭竟然就消失殆尽了。这法子以前肯定也有人想到过，只不过没人敢去干而已，毕竟这是官家的大工程，万一出什么问题，后果是很可怕的。

那时候起我就隐隐约约觉得老孔其实是个天才式的人物，干什么都可以干得很好。同时也越发怀疑自己的人生，考了这么多年科举了，真不知道什么时候才能熬出头。

治河的事情让老孔赚了不少钱，而且还真进了一次皇宫，是被专程请进去领赏钱的。但我看不出来老孔因此而开心，只是酒店的菜单里添加了很多好酒好菜。但是能顺利卖掉的，还是馒头茴香豆之类的便宜货。（未完待续）

2009新年计划之提问

林晓姐姐，明年的《大众软件》会有什么样的变化吗？我喜欢的一本杂志好多年都是5块钱，明年终于也要涨价了。大软会涨价吗？如果涨价，是不是页码方面会增加呢？（广西 史博）

2009年大软的征订活动什么时候开始？没办法，我们这里是小地方，要是零买的话每期都得跑上十几里，能不能按时买到还不知道……（江西 陈嘉伟）

单位又到了征订明年杂志的时候，依然选择了《大众软件》。明年单位订阅的杂志减少了七八种，电脑类的就剩下了《大众软件》。希望大软明年出新出精品，让我的选择无比正确，让我的坚持受人欢迎。（重庆 单涟水）

2009新年计划之回答

林晓：明年的《大众软件》确实面临着严峻的考验。全球经济形势都处于低谷，大软不可能置身事外：IT行业疲软，网络业遭遇寒潮，纸张和印刷费用又持续提高……尽管这样那样的不利因素很多，但大软本就是常常逆水行舟，才能在期刊业百舸争流的激烈竞争里始终处于领先者的方阵之中。因而，2009年的《大众软件》不仅仅要维持原有的高水平，更要做成精品，满足读者对于大软的需求和期许。便如来信中重庆那位读者所言，大软不会辜负你的坚持，大软将永远以读者“电脑应用和娱乐的第一选择”为办刊宗旨。

在杂志社的一再努力下，《大众软件》克服种种困难，将在2009年绚丽变身，由1.0普通版升级为2.0豪华版。这究竟是怎样的一个Update呢？且听我一一道来——

2009，半月刊？旬刊！《大众软件》全面升级！

Update 1 二变三

每月3期《大众软件》，上旬、中旬、下旬各一期，全方位捕捉电脑方方面面的资讯变化，深入揭示行业内部的现象动态，展示信息时代的时尚电子化生活，引领电子娱乐时代潮流。

Update 2 薄变厚

在加强时效性的同时，2009年版《大众软件》的页码将会增加，其中中旬刊将达到近200页。内容更充实与丰富，版式也将更为大气。

Update 3 优且廉

长久以来，《大众软件》因质优价廉而受到读者欢迎。升级后的《大众软件》为读者考虑，在定价上颇费思虑，最终决定以中旬刊定价10元、上旬与下旬刊特惠7元的方式回馈读者的厚爱。

Update 4 广而专

《大众软件》一向以内容的综合性强而著称。升级后的杂志将坚持这一特色，内容广泛涉及软件、硬件、数码、网络、游戏等与电脑相关的各个领域。在“广”的基础上，打造“专”的精神，每月3期将各有侧重。上、下旬刊加强专题企划、实用软件等特色栏目的报道力度。中旬刊则重点关注游戏业的动态，将设立国内外一流游戏厂商专区，深入报道网络游戏社会、深入挖掘游戏文化，带给读者更广阔的视角、更专业的游戏报道！





林晓：需要说明的是，由于《大众软件》的2009年改版计划需报批上级主管审批才能执行，因而邮局征订明年杂志的时候仍然按照《大众软件》半月刊进行征订。等到审批通过的时候，邮局征订已经完成，所以在邮局订阅2009年《大众软件》的读者只能订到月上旬与月下旬的两期杂志，每月中旬的《大众软件》请向我们的读者俱乐部订阅（详情见本刊内页广告），或者在各地的书报亭购买。由此给读者们带来的不便，我在这里向大家致歉了。

大众闲话

林晓：8神经逛东京，多好的题材。怎奈8神经同学有东京电玩展的大专题要制作，无暇旁顾，只好拉导游先生出来补场。这位导游还真有八卦潜质，不信，请看下文：

东京花絮之导游小吴轶事

8神经

2005年我也曾因采访TGS前往过东京，那次认识了一位叫小吴的导游。小吴原是香港人，操着一口数年前曾在内地十分流行的港味普通话，甚是风趣幽默。没想到这次一降落羽田机场便又见到小吴熟悉的身影。其实小吴不带团已久，这回重出江湖，居然能遇到3年前带过的游客，连他自己也大呼意外，称乃“导游生涯未有过之巧遇。”时隔3年再见，小吴依旧妙语连珠，令人倾倒不已，试摘录数条如下。

漂亮与可爱

“在日本人看来，年轻女孩分为漂亮和可爱两种，五官长得都很好看的，就可以称为‘漂亮’啦，五官中有一官长得难看的，则可以称为‘可爱’，也就是‘卡哇伊’啦。日本女孩中漂亮的不多，可爱还是很不少的，最典型的是你要看见一个日本女孩长着龅牙，就可以称赞她‘很可爱’。哎，就是这种‘可爱’的实在是多了点啦。”



细雨纷飞的秋叶原街头，一位撑着雨伞的女仆装少女手持宣传单等待着过往行人，好一番楚楚可怜的神情，想起小吴所说“好想打她们”的话，不禁让人想唱一句：“吴大哥讲话理太偏。”



繁华的新宿，清晨与夜晚呈现出截然不同的美景，这里也是日本电车交通的枢纽站点。

关于女仆

“电玩展里的Showgirl都很好看吧？有很多穿着女仆装的，什么是女仆装？好吧，女仆装，其实这个我不是很懂的啦。秋叶原的街上也有很多穿着女仆装的小姑娘给过路的人发宣传资料，你们有时间可以去看看。不过呢，在电玩展里的女仆，看见都想让人流鼻血，但是秋叶原的呢，我每次看见都好想打她们啦！”



新宿的街头，巨大的柏青哥广告悬挂在高楼上，健次郎与拳王拉欧充满魄力地注视着来往的人流。在这条街上，我们还可以看到结城晶、花之庆次、隼龙等人高高的身影……



秋叶原街边一面“3楼武装商店营业中”的小广告牌，若非仔细很容易忽略过去。从不足一米宽的小门脸上楼，3楼竟然别有洞天！琳琅满目的精美兵器让人眼花缭乱，从日本刀到三节棍，从火枪到扫帚，无所不包。墙上贴着一些趣味横生的手绘广告，两个宅男状的青年坐在收银台里用电脑玩着某款中世纪背景的战略游戏。这真是个美妙的地方！

哇！不见了！

“关于购物的推荐呢，还有一种毛巾是日本独有的啦。毛巾上有一个好漂亮的美女，是穿着衣服的啦。等你买回来，把毛巾打湿了之后呢，就会发出一声惊叫：‘哇！怎么不见了！’但是等你把毛巾晾干了之后呢，又会叫：‘哇！怎么又回来了！’（大家哄笑）你们不要笑啦，笑什么，你们想歪了啦。什么？你问什么不见了？我刚才说有什么不见了么？我刚才说了什么我全忘了啦！”



主题游行是东京迪斯尼的保留节目，也是比任何游乐项目都精彩的环节，巨大的花车在音乐声中缓缓驶来，接下来，路边等待的观众们将会进入梦幻般的迪斯尼世界，度过令人难忘的半个小时。

冷静一下

“这次大家入住的酒店在新宿，这里也是东京最繁华的地段啦。酒店外面就是日本著名的红灯区‘歌舞伎町一番街’，大家想去逛一逛可以，但是不要随便进去消费啦，外国人都很容易‘挨宰’的。逛完歌舞伎町，大家想去哪里我可以带路。什么？你说想要去海边？好哇，逛了歌舞伎町，去海边冷静一下是很明智的啦！”P



林晓：办公楼前在修路，邮编也改了。大家以后记住，读者回函卡请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部收，邮编100142。欢迎和我直接E—mail联络。我的E—mail是linxiao@popsoft.com.cn。

天津　丁德胜

我们高中生买大软很多时候就是看个“乐”。希望编辑们以后多搜刮一些有意思又有用又新鲜的软件介绍给我们。

河北　付阳

我还是个电脑“菜鸟”，喜欢有趣的软件，希望大软的编辑和朋友们给我多找一点。大家多交流。我的QQ是372081830。

林晓：程序开发员们注意了，大家希望多一些有趣的软件呢。看来，实用软件也该娱乐化了。不过，每期的共享软件介绍里这种软件还是不少的，你们可以去尝试用用，说不定会有惊喜呢。

山东　荆晓峰

进入高三，黑色生活也拉开了帷幕。在紧张的学习节奏，激烈的竞争之余，能挤出点时间看大软，已成为我生活中的享受。大软能不能开设一个“网络金才”栏目，介绍IT精英成才之路，个人通过网络赚钱的方法等内容。还有，每年元旦的时候举行一次大众特别活动，就从读者回函中抽取幸运读者，邀请他们到北京去，和编辑互动。

林晓：荆晓峰，高三的日子苦，多加油。谢谢你关于杂志的建议，明年杂志上会有很多活动，请你多关注，也要多多参加喔。

快评



这期封面在同类型杂志上也看到了，对于厂商，这是批发的眼球效应。对于大软，却是个性被淹没在商业的噱头之后。喜欢大软自己设计的封面，虽然不多，但都很独特。幸好这期内容还是一如既往的精彩，弥补了我对封面的不满。专题企划已经讲了游戏中的爱情，这回讨论游戏中的男性英雄也那么煽情，下次该轮到游戏中的众多MM登场了吧？百度的新业务和Facebook带动的国内SNS社区都是很有意思的话题。至于新浏览器的介绍，看看长知识，尝试就不必了，毕竟已经习惯了目前自己用的浏览器，有感情了啊。（**网友　理性的人**）

林晓：2008年第22期的《大众软件》，欢迎对杂志进行评论。请E—mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我你的感受。您精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。



《魔域》页面找茬活动

国产魔幻网游大作《魔域》（my.91.com）即将于2009年1月推出全新资料片“众神归来”。其内容包括群殴PK、军团大战、经典XP技能以及幻兽养成等，让玩家体验“你不是一个人在战斗”的魔幻世界。同时，据官方介绍，新版《魔域》中将融入古希腊神话为“众神归来”故事背景。

下面的A、B两图共有5处不同，登录活动地址http://find.my.91.com，在活动页面上圈出不同之处即可。成功闯关者将获得抽奖机会。

活动截止日期：
2008年12月30日。

活动奖品

iPod shuffle（1G）	2部
游戏周边狐狸手办	20只



A



B

天下也有[redacted]的午餐

■晶合实验室 电子土豆

前几天有做共享软件的朋友来编辑部做客，聊着就谈到一个比较敏感的老话题：共享软件如何实现盈利。与当前许多热门国产软件一样，这位朋友所负责宣传的软件也是全免费的，她坦言该软件近期并没有明确的盈利计划或方向，只是希望通过不断改进软件功能和品质，吸引更多用户，积累到一定用户群数量后再考虑盈利模式。而这恐怕也是目前许多新兴国产软件共同选择的道路：在初期利用“免费”来吸引到一定数量级的用户群，在获取知名度后，再逐渐通过广告、软件捆绑、合作、增值服务等方式来获得盈利。当然，前提是它们能支撑到能够稳定盈利的那一天。

其实国内的通用软件行业真是很特别的一个领域，当包括银行在内的众多服务行业都在减少乃至取消免费服务的时候，唯有软件厂商开始纷纷提供免费版本或服务。拿到本期TOPTEN榜单，随便扫一眼就会发现，无论是“快车”热门软件下载排行榜还是传统的热门软件排行榜上，“免费”软件均占据大片领地。尤其是“快车”下载排行榜上，除了来自国外的WinRAR坚持收费立场外，上榜的十大软件中倒有9个是免费的，连瑞星这样的老牌杀毒软件厂商都通过“装瑞星卡卡（本身就是免费软件）送一年瑞星杀毒+一年防火墙”等形式，变相实施免费战略。

从过去部分杀毒软件提供的30天到3个月不等的免费试用期，到卡巴斯基与360合作推广的半年免费序列号、NOD 32和PPLive合作的180天免费计划，再到如今的瑞星一年免费，免费的杀毒“蛋糕”越来越可口。而360公司推出的360杀毒，更是一开始便扛起永久免费的大旗。要知道，之前许多用户唯一会付费购买的软件便是杀毒（安全）软件。如今连杀毒软件都开始白送了，还有什么软件不可以免费呢？

于是乎，在这样的大环境下，任何有碍“免费午餐”的举动都很容易成为千夫所指。今年10月20日，微软启动新一轮Windows正版增值计划（WGA）通知和Office正版增值计划（OGA）通知，根据这项计划，如果Windows XP用户未通过WGA验证，用户开机时桌面背景将变为纯黑色（但Windows桌面上所有图标和功能都能正常使用），虽然用户可重设桌面背景，但每隔一小时桌面背景将再度自动变黑，且用户登录系统和关机时，屏幕上都会出现“您可能是软件盗版的受害者”的提示。而在微软Office方面，Office用户在正版验证失败后1～14天内，用户每天首次打开Office和此后2小时分别会收到一次弹出式对话框，提醒客户所运行的软件不是正版；从第30天开始，如果用的还不是正版，Office软件中的Word、Excel、PowerPoint和Outlook程序菜单栏中将被添加视觉标记，提醒用户不是正版。一时间，有关对微软该举动的争议和评论充斥各大媒体和论坛，除了将“壁纸变黑”演绎为“强制系统黑屏”之类更吸引眼球的大标题外，一顶顶“垄断”“黑客行径”，甚至“有组织有计划的犯罪行为”“恐怖主义行动”这样的大帽子纷纷被戴到微软头上……

看来，就算不能实现免费，也还是低调务实的举动更受欢迎，比如像推出199元Office 2007中文家庭版和学生版这样的低价举措，用户的反馈就非常热烈。这不，在淡出TOPTEN“热门软件排行榜”几个月之后，Office 2007又重新回到榜上，尽管只是最后一名，但也是不错的趋势。

最后，土豆借此宝地说一声，《大众软件》实用软件栏目中的“中国共享软件”专栏是面向所有国内共享软件免费开放的平台，无论软件作者还是热心用户，都欢迎你们将自己心目中的好软件来与我们广大读者分享。联系邮箱：say@popsoft.com.cn或darwin@popsoft.com.cn。P




TOP TEN

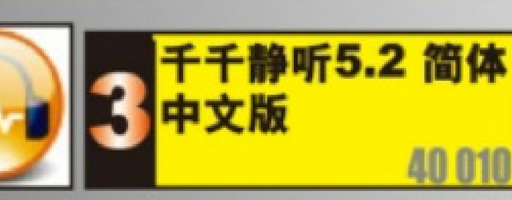
快车 FlashGet 热门软件下载排行榜

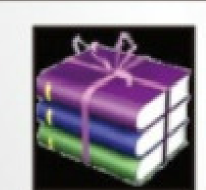




1 快车（FlashGet）2.2最新版 91 460


2 腾讯QQ 2008 KB3 正式版 57 090

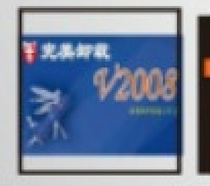

3 千千静听5.2 简体中文版 40 010


4 WinRAR 3.80 Beta 4 简体中文版 31 770



5 PPLive 1.9.47 24 230


6 瑞星杀毒软件2008下载版 23 230



7 完美卸载2008 Build 26.50.912完整版 16 990

8 风行网络电影 Funshion 1.5.0.10.1 16 510

9 暴风影音3.6 智能高清版 14 700

10 eMule 0.48a Build 080627简体中文版 11 880

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
QQ	2008	1	2653	○	腾讯
迅雷（Thunder）	5.8.3.541	2	2507	○	深圳市迅雷网络技术有限公司
暴风影音	3.6智能高清版	3	2398	↑	暴风网际科技有限公司
WinRAR	3.80 Beta 3	4	2258	↑	Eugene Roshal
Windows优化大师	7.82 Build 8.602	5	2169	↑	鲁锦
瑞星杀毒软件	2008	6	2156	↑	北京瑞星信息技术有限公司
千千静听	5.2	7	2109	↓	郑南岭
搜狗输入法	3.5.0.1056	8	2025	↑	搜狐公司
360安全卫士	4.2.0.1005	9	2012	↓	奇虎公司
金山毒霸	2008	10	1982	↓	金山公司
BitComet	2008 Build 0708	11	1973	○	RnySmile
傲游（Maxthon）浏览器	2.1.2.649	12	1864	↑	傲游天下科技有限公司
Real Player	11	13	1798	--	RealNetworks
卡巴斯基	7.0.1.325	14	1611	↑	卡巴斯基实验室
木马克星（Iparmor）	v2008	15	1600	↑	罗建斌
PPLive	1.9.35	16	1586	↑	PPLive.com
快车（FlashGet）	2.11.0.1186	17	1554	↓	网际快车信息技术有限公司
金山游侠	V	18	1430	↓	金山公司
金山词霸	2007	19	1414	↓	金山公司
Office	2007	20	1259	--	微软

（本榜所列软件版本号截止2008年10月15日）


NAVY FIELD
RESURRECTION OF THE STEEL FLEET
大海战II
掌握大海的人
才能征服世界
体验真实魄力的军事网游！
客户服务电话：010-65528908
客户服务传真：010-84220505
官方网站：www.navyfield.com.cn



售价：￥6.00元

ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

